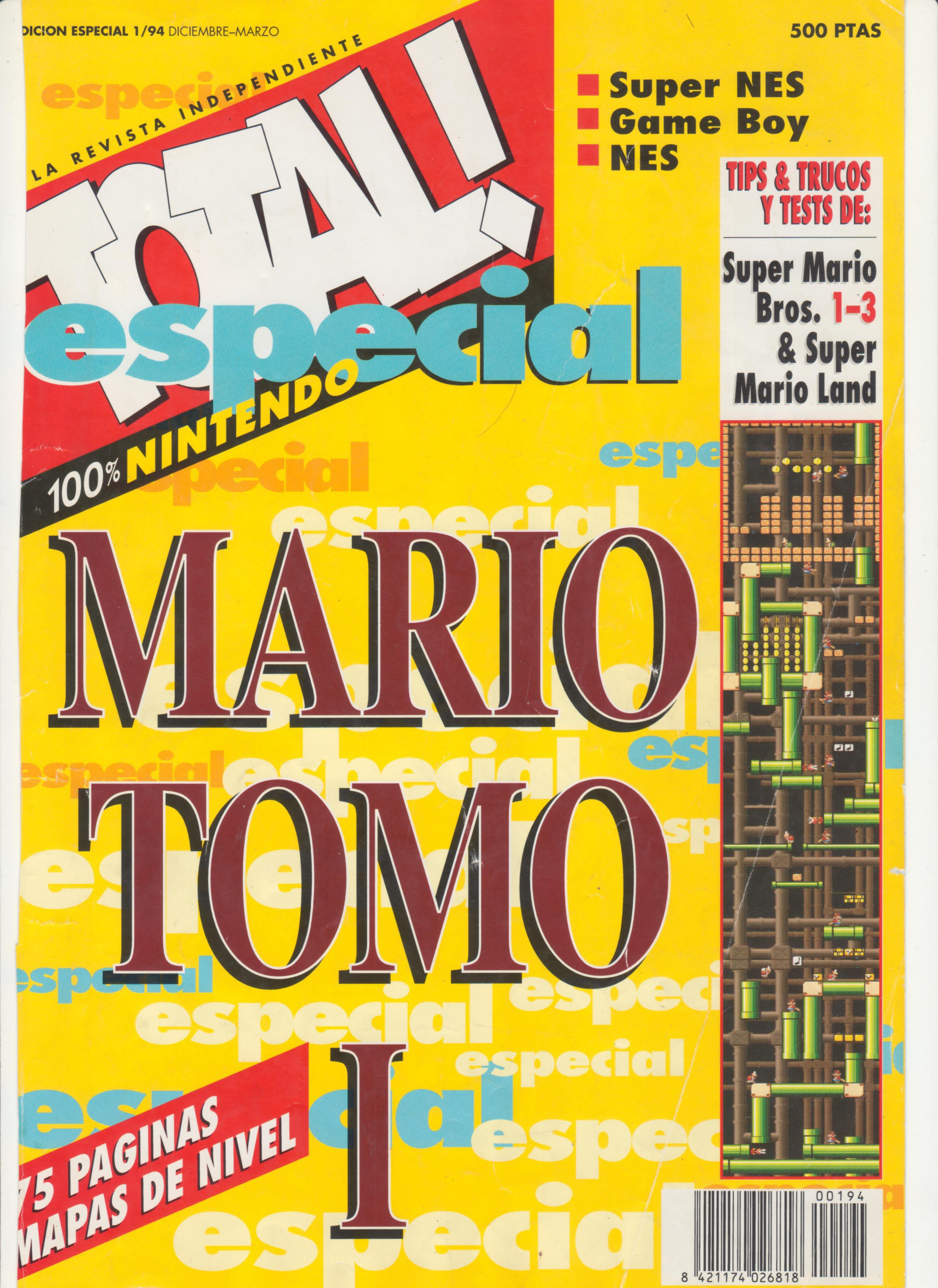


EDICION ESPECIAL 1/94 DICIEMBRE–MARZO
500 PTAS
LA REVISTA INDEPENDIENTE
TOTAL!
especial
100% NINTENDO
Super NES
Game Boy
NES
TIPS & TRUCOS
Y TESTS DE:
Super Mario Bros. 1–3 & Super Mario Land
MARIO
TOMO
I
75 PAGINAS
MAPAS DE NIVEL
00194
8 421174 026818

EDITORIAL

MARIO TOTAL!

De Mario nadie se escapa - si en la televisión, en la prensa o entre los jugadores de videojuegos, todo el mundo habla sobre el culto creado alrededor de este plomero de Nintendo. Mario ha encadenado al Joypad a todos, ya sea a través del Game Boy, del NES o el Super Nintendo. Para nosotros no fue nada difícil buscar el tema para nuestra primera edición de ¡TOTAL! Especial. Naturalmente tuvo que venir el plomero. Muchos libros fueron hojeados, se jugaron por enésima vez todos los Marios habidos y por haber y les preguntamos a todos los fanáticos de Mario, dónde se puede encontrar algún otro pasaje secreto. Tres valientes redactores, una muy pacinte grafista y el más despierto director de producción en la historia de las revistas de videojuegos, armados con toda su experiencia y todas las informaciones sobre Mario, se pusieron en marcha hacia los mundos de este famoso plomero. Pasamos noches enteras llevando al papel hasta el detalle más pequeño de los inmensos niveles de Mario, hicimos rompecabezas horas de horas con una cantidad increíble de figuras, y jugamos hasta que los dedos se nos hincharon. Como fruto de nuestro esfuerzo salieron 190 páginas llenas de informaciónes que, en esa forma, nunca antes habían aparecido y cinco "marionetas" totalmente agotadas y una grafista que entretanto conoce mejor el árbol genealógico de la familia Koopa que el propio. Al principio solamente se había planeado hacer un especial de Mario, pero cuando nos dimos cuenta que la extensión de los juegos parecía irse hasta el infinito, decidimos no hacer ningún corte desleal y por una segunda edición especial. Esto significa que aparecerán dos tómos de 95 páginas con tests sin deparos y todos los mapas que siempre quisistéis tener. Da igual si buscáis trucos y tips para las aventuras de Mario en el Game Boy o si sois jugadores de Super Nintendo, nosotros hemos tomado bajo la lupa todas las Versiones de Mario. En el primer tomo obtendréis la ayuda necesaria para los tres primeros juegos de Mario, desde luego ninguna gastada ni poco nítida tarjeta de 8-Bits, sino material de 16-Bits de la fabulosa colección de juegos de Nintendo, Super Mario All Stars. Si no conocéis bien el Super Mario Land del Game Boy, entonces nuestros mapas os ayudarán a recolectar hasta la última moneda y la vida extra más escondida. Si os habéis preguntado alguna vez, de dónde viene este italiano tan simpático, ahora podréis encontrar la repuesta a vuestra pregunta. En la Mariografía hemos investigado hasta el último detalle acerca de la proveniencia del plomero, también sobre su padre, sus amigos y sus enemigos. Si no sabéis con exactitud qué os espera en cada uno de los juegos de Mario, también los hemos probado a todos minuciosamente - ¿Seguirá siendo el plomero el año 94 algo tan escepcional? En caso que no os baste esta enorme información, en el tomo 2 descubriremos la otra mitad de los secretos. ¡Que os divertáis con las próximas partidas de Jump & Run!

VUESTRO  -TEAM





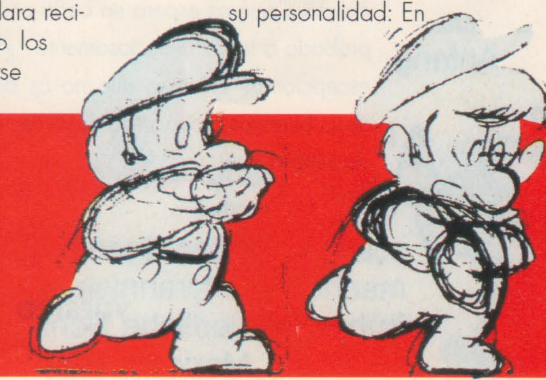
El culto del plomero invade el mundo: Un simple artesano de Brooklyn conquista los corazones de los jugadores - y sus monederos. ¿De dónde viene ese Mario en realidad?

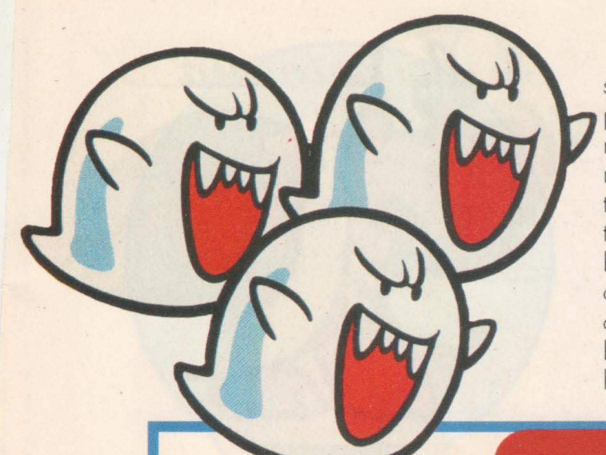
MARIO-GRAPHIE

El plomero italiano más famoso del mundo nació hace 13 años en la fantasía de un japonés. Su nombre: Mario. Sigeru Miyamoto es el cerebro genial que lo creó. Miyamoto trabaja desde el año 1977 para el gigante del Videojuego Nintendo, desde luego Nintendo no era por ese entonces, el gigante que es ahora. Estos japoneses producían en ese tiempo aparatos para los centros de diversión. Todavía no producían videojuegos para el hogar. Tampoco habían llegado a hacer un hit que asegurara el éxito. Nadie podía imaginar que una comisión dada a desarrollar un nuevo juego cambiaría todo. La comisión no se le dio a ninguna de las estrellas de la sección de desarrollo, sino al aún muy joven e inexperimentado Sigeru Miyamoto. El se imaginó que los jugadores quizás no solamente querían eliminar los miles de enemigos que se acercaran arrastrando, sino también querían aventuras poco menos bélicas. La idea decisiva se la dio un clásico de la historia cinematográfica: King Kong. La película, el gigantezco gorila, que se enamora perdidamente de una mujer, y finalmente sube con ella sobre los rascacielos. Allí encontró Miyamoto todos los elementos escenciales para un juego. Miyamoto tomó un gorila, una chavala llamada Daisy y envió un héroe a rescatarla. Pero por esos tiempos no era nada fácil crear un héroe, puesto que las posibilidades técnicas para fabricar las imágenes en las pantallas de videojuegos eran todavía muy limitadas. Para poder darle a este héroe una forma clara recibió un equipo rojiazul. Como los razgos faciales no podían hacerse muy detalladamente, recibió unos bigotones tremendos. Finalmente le pusieron un gorro, porque tenía dificultades de ponerle una cabellera adecuada. También se le hizo intencionalmente muy pequeño, para que el preferido apareciera en la pantalla mucho más pequeño que el gorila, dándole así el efecto de inferioridad. Algo así como David y goliath. El nombre recién se le puso, según cuenta la leyenda, en las filiales de Nintendo en los Estados Unidos. Si uno cree lo que dicen, le dieron ese nombre, porque uno de los trabajadores de Nintendo USA así se llamaba y la compañía se encontraba en busca de un nombre para la campaña de publicidad. Tampoco el oficio de plomero era parte de su personalidad: En

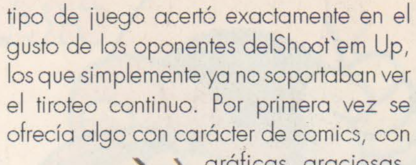
El creador: Sigeru Miyamoto.







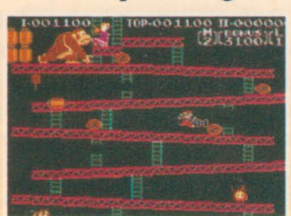
strucción. Mario tenía que subir piso tras piso para poder rescatarla. Esto no era nada fácil, porque había que pasar por muchas escaleras, ascensores y bandas y todo esto a pesar de los ataques constantes del furioso gorila. Cada vez que lograba llegar arriba habiendo pasado montones de obstáculos y casi haberse quemado con las llamas del camino,



tipo de juego acertó exactamente en el gusto de los oponentes delShoot`em Up, los que simplemente ya no soportaban ver el tiroteo continuo. Por primera vez se ofrecía algo con carácter de comics, con gráficas graciosas, que por ese entonces sólo se veían en las películas de dibujos animados. Después de este éxi-

ARCADE & NES

Donkey Kong



Todo comenzó con el gorila. Apoyado en la historia del clásico cinematográfico King Kong, Mario entró en acción por primera vez como héroe en el año 1981. El gorila rabioso Donkey Kong, tenía a la encantadora Daisy prisionera en un andamio. Mario saltaba y trepaba valerosamente hasta en las más difíciles situaciones persiguiendo a estos dos. Kong se defendía intrépidamente arrojando bidónes, los que rodaban contra el héroe. Le hechaba llamas ardientes y le ponía unos trampolines peligrosos por el camino. Uno tenía que pasar saltando por cuatro, para esa época, niveles opulentos para llegar a vencer al gorila fabuloso. Éste se daba por vencido y gritaba, luego caía del andamio. De esta manera nació el clásico de los juegos de Jump´n Run y el mundo del videojuego tuvo un nuevo héroe.

Donkey Kong Jr.

La venganza del gorila. El Donkey Kong junior, que aún estaba en pañales, no encontraba nada graciosa la idea que el "malvado" Mario tuviera a su padre prisionero en una jaula. En el año 1982 pudistéis tomar el rol de Donkey Kong junior para ir a rescatar a vuestro padre de las garras del italiano en el transcurso de cuatro niveles. La continuación de Donkey Kong no resultó tan bien ni tan jugable como su antecesor, pero sin embargo tuvo algo de éxito en los locales de juegos. Tampoco el hecho que los videojugadores tuvieran que enfrentarse a un "malvado" Mario pudo influenciar negativamente su carrera. Actualmente se toma este episodio de la captura del gorila como un pecado juvenil. Después de una tercera parte sin Mario no se escuchó nada más acerca del antiguamente famoso gorila.



Mario Bros.



El hermano de Mario, Luigi, apareció el año 1983 en la pantalla. En el gracioso juego de corta duración teníais que liberar las canalizaciones de muchos y diferentes bichos endemoniados. Los repugnantes contrincantes venían por la parte superior de la pantalla, por los tubos del desagüe y bajaban decididamente piso por piso. Los hermanos podían eliminar a estos bichos dando saltos. Cuando los enemigos quedaban indefensos los mandaban al más allá a través de las canalizaciones. Este juego era tan divertido gracias a la modalidad de juego con dos participantes: Los plomeros se azuzaban mutuamente contra los odiosos bichos que se les acercaban. La porción de clásico de este juego la podéis probar en el Super Mario Bros. 3, donde hay un Mario Bros. completo.

Super Mario Bros.

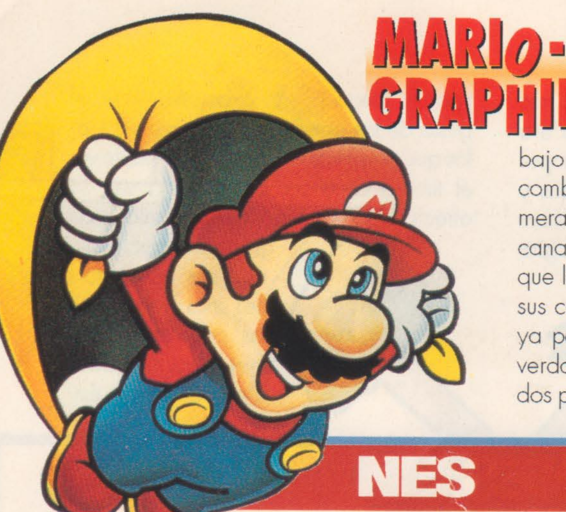
Su triunfo más grande y a la vez su despedida de las guaridas de juego celebró Mario en el año 1985 con la primera aventura de Super Mario Bros. Este juego de Jump´n Run, que sólo avanzaba horizontalmente, puso al mundo de los videojuegos de cabeza. Los creadores de Mario habían instalado muchas ideas, niveles y escondites en el juego que llevaron a los jugadores a vaciar sus monederos cada vez más. Algunos viciosos del juego pasaban horas frente a las pantallas buscando el próximo warp. Por primera vez pudieron recoger los superhongos, pasar por los tubos llegando a los depósitos de monedas secretos y rescatar a la princesa del reino hongo del malvado Bowser. Pero Mario se convirtió en estrella mayormente por la versión de Super Mario Bros. de NES: El fantástico transporte fue decisivo para el éxito de las consolas.



llos comienzos de su vida en los videojuegos se le vincula con diferentes oficios. Con frecuencia se le dio el oficio de carpintero. Después de haber creado al héroe, comenzó Sigeru con el juego en sí. El gorila Donkey Kong había secuestrado a Daisy y la tenía atada en la punta de un edificio en con- Kong cogía a su rehén adorada y subía un piso más arriba. Después de cuatro niveles podía vencer al gorila y liberar a Daisy. Para este juego no era necesario tener un pulgar veloz sino habilidad, destreza y algo de simpatía con la figura principal. Poco tiempo despues de aparecer este juegoen el año 1981 en los centros de juegos de los EEUU y en el Japón, se convirtió en un grán éxito. Este nuevo to contundente y a nivel mundial Miyamoto se puso a trabajar en el sucesor. Pero en la segunda parte no era Mario el que tenía que liberar a Daisy. El italiano se convirtió de repente en un malvado y tenía a Donkey Kong prisionero en una jaula. El jugador tomó el rol de Donkey Kong Junior, un gorila en pañales que tenía que liberar a su padre de las garras del

Continuación





MARIO-GRAPHIE

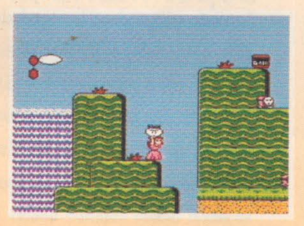
malvado Mario. Naturalmente que los responsables de este episodio evitan ahora hablar del este infame tema en la carrera de Mario. Pero los fanáticos le han perdonado este pecado juvenil. En el año 1982 parecía que la estrella era Donkey Kong, pero lo de su popularidad se aclaró muy rápido. Donkey Kong 3 se escenificó en una jardinería, Kong no acosaba al pobre Mario sino a un pariente cercano, que trabajaba en el sector de la jardinería. El juego fué un fracaso rotundo. Quizás porque se trataba de un juego camuflado, con Donkey Kong como figura principal. Lo más probable es que faltaba la presencia del plomero italiano. El se había juntado con su hermano y bajo la dirección de Sigeru Miyamoto combatía en Mario Bros. cantidades innumerables de bichos monstruosos en las canalizaciones de la ciudad. Por cierto que los hermanos aun no saltaban sobre sus contrincantes, pero sin embargo uno ya percibía un cierto sentimiento Mario verdadero en la modalidad de juego con dos participantes. Junto a las versiones de Arcade, que aún en la actualidad siguen siendo conocidas, comenzó el boom del mercado de héroes de bolsillo para Nintendo. El mundo de los juegos fue inundado con los títulos de este gigante del Japón, títulos de la serie del Tric-O-Tronic. Displays LCD simples posibilitaron juegos muy limitados, los que podían ser comprendidos fácilmmente por los jugadores con solamente haber jugado un par de minutos. Interacción era imposible , tan sólo las pruebas de reacción eran posibles. Sin embargo también aparecieron adaptaciones de Donkey Kong en esta serie y ayudaron ayudaron al pequeño a tener algo de éxito. Por lo menos hasta que aparecieran en el mercado las copias baratas taiwanesas. Para producir el próximo éxito los responsables se tomaron un poco más de tiempo y mandaron a sus diseñadores por dos años al cuarto de programación para escenificar la próxima aventura. Primero apareció en los centros de juego el fabuloso juego Super Mario Bros. Nunca antes había ofrecido un juego unos niveles tan bien diseñados y con tanta imaginación como este. Super Mario Bros puso el mundo de Jump`n Run de cabeza y creó nuevamente todo este género. Por primera vez se podía jugar pasando por diferentes pantallas y no solamente horizontal. También todos los otros elementos específicos de Mario, como el hongo para crecimiento, fueron incorporados en el juego. Su enemigo mortal fue definitivamente Bowser. El esperaba al plomero italiano al final de cada mundo y lo atacaba de la manera más cruel. Pero Mario no alcanzó su fama mundial con la versión de Arcade, sino con la no menos buena variante de NES. Super Mario Bros. fue uno de los principales motivos para explicar el gran éxito a nivel mundial de NES, cosa que a su vez convirtió a Nintendo en pocos años en una de las compañías más rentables del mundo. Naturalmente apareció en poco tiempo una segunda parte, que escribió diferentes historias en los diferentes territorios del mundo. Ya en 1986 hizo Nintendo en el Japón una ampliación para el NES que le permitía leer discos para computadoras. Para fomentar la venta de este producto, escogieron, comprensiblemente, la segunda aventura de Mario. Pero como la sección de desarrollo no tenía tiempo para crear un juego completamente nuevo, se basaron simplemente en el juego antiguo, en el cual se diseñaron nuevos niveles, no se puede decir

La princesa

Princesa Toadstool

NES

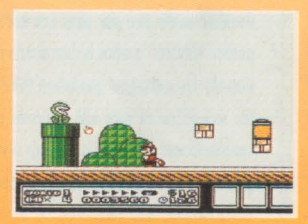
Super Mario Bros. 2



La segunda super aventura de Mario sólo se podía jugar en casa. En el Japón fue Super Mario Bros. 2 en 1986 nada más que una versión más difícil de Super Mario Bros. Con más niveles, pocas nuevas ideas y en disquete para el exótico Disquete - NES. La variante de los EEUU y Europa apareció recién en 1987 y no fue ningún Mario. Debido a la presión del público tomó Nintendo un juego llamado "Arabian Adventures", cambió a los cuatro actores principales y así apareció el falso Mario 2. Claro está que la mejor arma de Mario hace falta en este juego: El ataque con salto.

Super Mario Bros. 3

Este fabuloso módulo convirtió a Mario en el megastar que es hoy día: Ocho mundos llenos de nuevas ideas, fantásticos trucos técnicos y diversión por toneladas. La marcha triunfal comenzó el año 1988 en el Japón y dio la vuelta al mundo. Las capacidades de Mario crecieron gigantescamente: Vestido de rana podía nadar, de "racoon" podía volar y hasta podía convertirse en una estatua. Este módulo vive de la brillantez de jugabilidad y de muchos otros detalles: En los mapas de orientación uno tiene que abrir los caminos, Toad y la princesa ayudan a Mario con extras y además hay un Mario Bros. completo instalado.











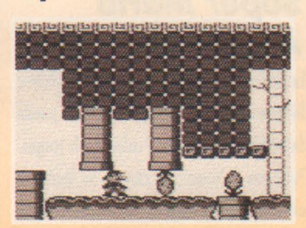
que haya nuevos elementos en cantidad, además el juego estaba hecho solo para profesionales, cada nivel era muy difícil. Como el NES iba a aparecer algo más tarde en EEUU y Europas, era imposible pensar en una publicación de la segunda parte japonesa en los próximos años. El método de reciclar elementos ya conocidos resultaba muy barato. Pero como había que tapar el espacio vacío, y nadie debía esperar por el ya anunciado Mario 3, Nintendo tomó unas medidas inusuales. Los japoneses tomaron sin titubear uno de sus mejores Jump´n Runs sin Mario e implantaron simplemente los caracteres de estos plomeros. Mario, Luigi, el hongo Toad e inclusive la princesa estaban a disposición de los jugadores. Los que solamente tenían que escoger el personaje con que querían jugar. Junto a este hecho inusual había también otra cosa que llamaba la atención: Bowser no se encontraba en ningún lugar del juego y en algunas partes del juego uno se daba cuenta de su proveniencia. La falla principal del Mario 2 de EEUU y Europa es claramente la falta del ataque con salto: Mario puede saltar sobre los enemigos pero luego los tiene que alzar para arrojarlos. Después que los diferentes territorios de Nintendo fueran por caminos diferentes a través de la segunda parte, resultó la nueva unidad más bonita con su Super Mario Bros. 3 en el año 1988. Hasta ahora impresiona este juego fabuloso a los principiantes y también a los conocedores. Aunque este juego ya tiene cinco años de antigüedad los fanáticos juran que Mario 3 es el mejor videojuego de todos los tiempos. El módulo se vendió muy bien en todo el mundo, tan solo en los EEUU se vendieron 17 millones de ejemplares, lo que es sin dudas un record difícil de batir, y a su vez base principal de la riqueza de la compañía. Nintendo se volvió por unos años dependiente del éxito del NES, luego en 1989 se decidió conquistar el mundo de los aparatos portátiles. Nada era mejor que Mario y sus aventuras para introducir el Game Boy al mercado. En Super Mario Land Mario tenía que salvar nuevamente a Daisy. Mario encontró dos nuevos elementos que fueron bienvenidos, se trata– dos secuencias de vuelo en un Mariomóvil, que recuerdan los juegos de tiroteo. Este juego es muy adecuado para el entretiempo y es uno de los principales motivos del enorme éxito del Game Boy. La siguiente aparición sorprendió a Mario durante sus vacaciones del año 1990: En el Super Nintendo en 256 colores, con más niveles que nunca

Continuación



GAME BOY

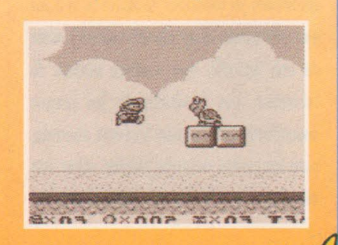
Super Mario Land



La primera aventura de Mario en el Game Boy se basa en el Super Mario Bros. 1. El juego apareció el año 1989 y resultó rapidamente un éxito de ventas. Junto a los buenos niveles de Jump´n Run hay dos secuencias de vuelo, en las que Mario puede por primera vez agarrarse a tiroteos con sus enemigos, que pasan volando por todos lados. Este juego no fue desarrollado por el team de Miyamoto sino por otros colaboradores de Nintendo. Es de todas maneras una aventura que queda un poco corta, pero sin embargo es perfecta para un juego rápido de entretiempo.

Super Mario Land 2

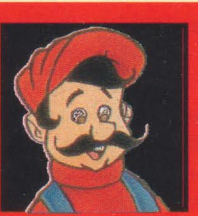
El segundo plomero de Jump´n Run en el Game Boy aparece en el año 1992 y tiene dimensiones casi de Super Nintendo. Gracias a la inmensa capacidad de memoria de 4MBits y el acumulador, fue posible hacer mundos parecidos al Super Mario, un mapa de orientación, docenas de niveles y una función de memoria que realmente era necesaria. Las capacidades de Mario y su estatura están bien adecuadas para el Game Boy. La única falla de este buen juego es la maniobrabilidad, que de verdad no está muy bien hecha. Por este aspecto uno se da cuenta, que el juego no ha sido hecho por el team original.



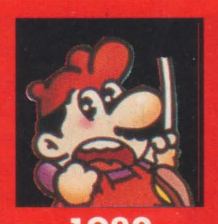
El amigo y ayudante



Cabeza de hongo Toad



1981



1982

1983

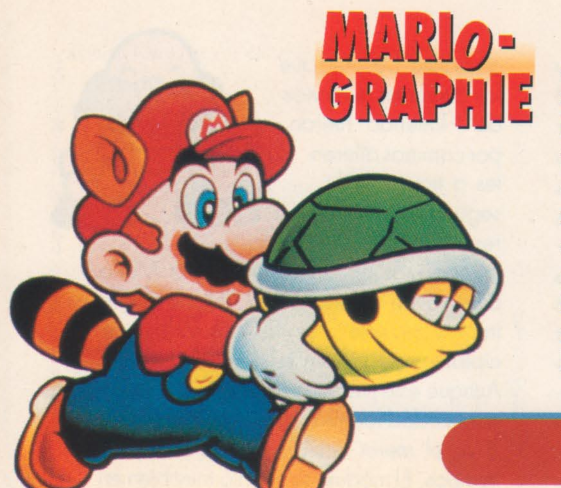


1985





1987



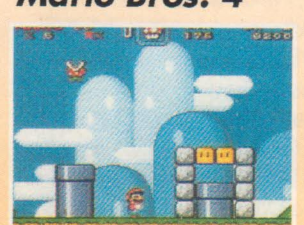
sería la superestrella de los videojuegos de los años 90. Mario no envejese nada. Esto lo demostró también su segunda aventura en el Game Boy, Super Mario Land 2, que con su gigantesco volumen casi alcanzaba las dimensiones del Super Nintendo, pero en la jugabilidad mostraba algunas fallas. Después que este plomero de Brooklyn se volviera una superestrella, seguía con hambre de aprender más bajo la dirección de su creador Sigeru Miyamo-



Luigi el colega plomero

SNES

Super Mario World - Super Mario Bros. 4



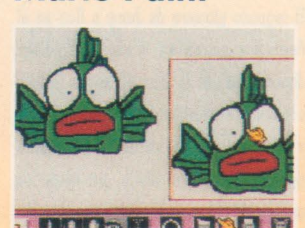
La más grande aventura de Mario que a su vez también es la que más diversidad posee. Con este fantástico módulo fue introducido el Super Nintendo en el Japón el año 1990, que puso a la competencia entre la espada y la pared. Con sólo 4 MBit, Miyamoto & Co., hicieron un mundo con 96 niveles, que estaban hechos con una perfección sorprendente. Además la diversión era estupenda. En comparación con Super Mario Bros. 3 se hizo un mejor grado de dificultad, y apareció Yoshi como estrella independiente de Nintendo.

Super Mario Kart

Mario al volante. El año 1992 después de haber estado en tantas aventuras saltando de un lado al otro, Mario entró en juegos de otro género para mostrarles su calidad. Un ejemplo indiscutible es esta competencia de Go Kart de 16 Bits. Al juego se le implantaron todos los elementos de los juegos Mario. Lanzando caparazones de Koopas elimináis a los otros competidores, y el superhongo os da un impulso increible. Solo o a dos competiréis en las diferentes categorías de motores, como Mario, Luigi o también como Bowser. Muy gracioso: La antigua estrella Donkey Kong Jr. también toma parte.



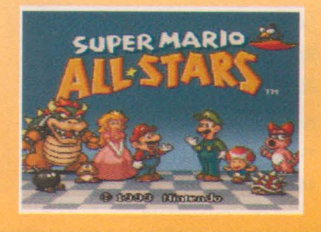
Mario Paint



Para llevar esta interesante versión de dibujo, animación y música hacia la clientela, entró Mario en acción el año 1992 como pintor amateur y mascota. El simpático plomero y sus amigos os ayudan a dar los primeros pasos con el lápiz de dibujo electrónico. Las cualidades ya conocidas de Mario se ven por ejemplo cuando el va saltando sobre las notas de una melodía, que vosotros acabáis de terminar. Los fanáticos de los juegos encontrarán esta versión bastante aburrida, pero los genios creativos pueden echar una mirada por aqui, mejor sería para ellos un PC.

Super Mario All Stars

La Mariomanía total en un módulo de 16 Bits: Ningún dueño de un Super Nintendo puede dejar de tener esta genial colección de juegos. Para que las aventuras clásicas de Mario no envejezcan, aún en la era de las consolas 16 Bits, se modernizaron las versiones de Super Mario 1, 2 (Japón y EEUU) y la estrella de Super Mario 3 en lo acústico y óptico como para el Super Nintendo, todo esto en el año 1993. Nintendo envió al mercado esta colección monstruosa junto con un acumulador de memoria de juego. Más diversión en un solo módulo nunca hubo.



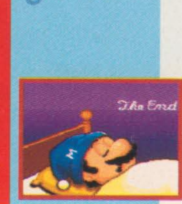
y con Yoshi. El supergracioso dinosaurio montable, un amigo prehistórico. Con el se enfrenta por segunda vez al clan de los Koopas bajo mando del superbribón Bowser. Los fanáticos siguen discutiendo si Super Mario World es mejor que la tercera parte, pero de todas maneras el gigantesco mundo de 96 niveles es fantástico. Con seguridad, nunca hubo antes un juego tan complejo, de tanta extensión y lleno de secretos escondidos. En el Super Nintendo uno podía ver a Mario, despues de sus apariciones en ocho Bits y en LCD de blanco y negro, finalmente en detalle. De la simple figura punteada de 1981 surgió una figura muy bien diseñada que to. Mientras su popularidad iba crecien-do, comenzó Mario a ejercer otros oficios junto al de plomero. El fue arbitro en el tenis de Nintendo en el Game Boy, jugó al golf en el NES open y hasta se hizo médico en Dr. Mario. Nosotros seguimos sabiendo muy poco sobre la vida del megaplomero italiano, sólo una cosa es segura: El vino al mundo como plomero y en su tiempo libre pinta con mucho gusto, cosa que uno puede ver en Mario Paint. La única escapada de Mario hasta ahora fuera de los acostumbrados juegos con saltos, es Super Mario Kart, el mejor y más loco juego de carreras de automóviles de todos los tiempos. En S.M.K. toman parte casi todos los amigos y enemigos de las aventuras anteriores. Este juego hizo de Mario una estrella multifacética. Su jugareta más nueva son en realidad cuatro antiguas: Cuando Nintendo se dio cuenta que el NES ya no tenía tanta energía para vivir, pusieron estos buenos programadores simplemente todos las viejas aventuras de Mario en el Super Nintendo. Las metieron como en una lata de sardinas, en un módulo con un acumulador más. Algo especial para nosotros europeos es, naturalmente la verdadera segunda parte, que recibimos en este nuevo módulo por primera vez bajo el nombre de "The lost levels". Pero también sin ese módulo Super Mario All Stars sigue siendo bastante valioso y merece su precio. Simp-


1988


1989


1990

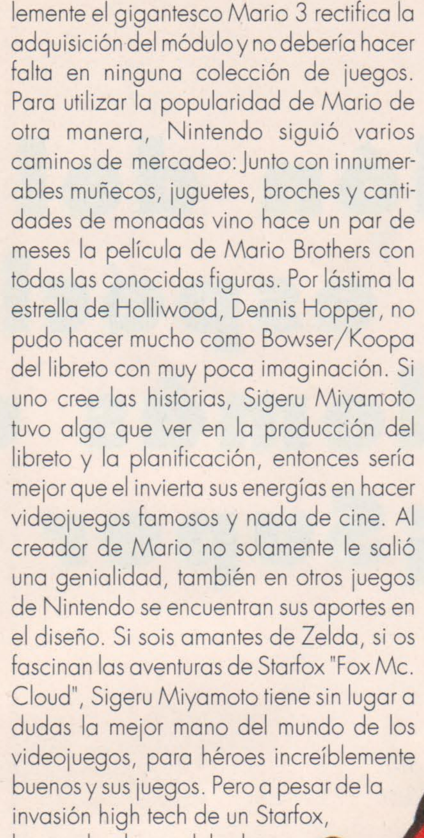
¿Fin?



lemente el gigantesco Mario 3 rectifica la adquisición del módulo y no debería hacer falta en ninguna colección de juegos. Para utilizar la popularidad de Mario de otra manera, Nintendo siguió varios caminos de mercadeo: Junto con innumerables muñecos, juguetes, broches y cantidades de monadas vino hace un par de meses la película de Mario Brothers con todas las conocidas figuras. Por lástima la estrella de Holliwood, Dennis Hopper, no pudo hacer mucho como Bowser/Koopa del libreto con muy poca imaginación. Si uno cree las historias, Sigeru Miyamoto tuvo algo que ver en la producción del libreto y la planificación, entonces sería mejor que el invierta sus energías en hacer videojuegos famosos y nada de cine. Al creador de Mario no solamente le salió una genialidad, también en otros juegos de Nintendo se encuentran sus aportes en el diseño. Si sois amantes de Zelda, si os fascinan las aventuras de Starfox "Fox Mc. Cloud", Sigeru Miyamoto tiene sin lugar a dudas la mejor mano del mundo de los videojuegos, para héroes increíblemente buenos y sus juegos. Pero a pesar de la invasión high tech de un Starfox, los esplendores del plomero no disminuyen. Por cierto que Nintendo inundará pronto el mercado con unos juegos de plomero que no son dignos de Mario, y también otras compañias podrían obtener la licencia. Pero sin embargo el padre de Mario dijo en una entrevista recientemente que náturalmente se está trabajando en un Super Mario 5/Super Mario World 2. El prometió que la quinta parte de la leyenda revolucionará al mundo de una manera similar que la primera y tercera parte. Esperar vale la pena. Pero igual de que manera aparezcan Mario&Co, o si habrá que esperar los primeros resultados del "Project Reality" del especialista de gráficas Silicon Graphics y Nintendo, o si el plomero deberá aparecer en nuevas aventuras del Super Nintendo. El mundo de los videojuegos espera ansioso la próxima etapa de la evolución de su Mega mascota italiana. Mario rige en el mundo. Julian Eggebrecht.



El rey de los Koopas Bowser



Los enemigos



Larry Koopa

Lemmy Koopa

Wendy O. Koopa

Iggy Koopa

Ludwig von Koopa

Morton Koopa

Roy Koopa

Monadas

Mario por todos lados - desde un comienzo fué todo un éxito. ¿Queríais desde hace tiempo un juego de mesa con las aventuras de Mario?





¡Tomad posesión del Su
de ¡TOTAL! especial
completo y además el
¡Super al



¿¿Cómo puede uno conseguir una consola SNES con todos los módulos de Mario, una cartera Case-Logic superpráctica, un Game Boy con todos los módulos de Mario y una cartera de cinturón de Case-Logic?? Bueno, para ésto hay varias posibilidades:

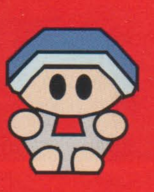
1. Ahorrar mucho, mucho tiempo... 2. Por lo menos 365 días al año hacer el aseo en casa, ser un hijo modelo y rezar, y rezar...

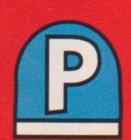
o 3. ¡Ganar todo de una vez con ¡TOTAL!







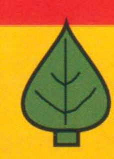




uper- Mario-Case-Logic ! ¡Qué Locura!-Todo paquete Acción-Wow! ucinante!






Nosotros no sabemos lo que tú prefieres, pero si la última forma es la que más te gusta, entonces éste es tu día de suerte. Lo creas o nó - exactamente un " paquete-headline" puedes ganar ahora y aquí. Todo lo que tienes que hacer es: ¡Encontrar donde se esconde la primera flauta mágica en Super Mario 3! (Cosa que es casi imposible de hacer para una persona normal . Para alguien que tiene un ¡TOTAL! especial es algo irrisorio. Sólo te digo: ¡Mapa de nivel!) Como siempre, escribe la solución en una tarjeta postal y envíala a la siguiente dirección: MVL, seña "Paquete-Super-Mario", Heilwigstraße 39, 20249 Hamburgo. Tened en cuenta que la vía judicial es imposible y que el último día de envío es el 31. 1. 94. Tampoco os olvidéis, de tener suerte...






Super Mario All Stars

Hasta hace poco estaban los poseedores de un Super Nintendo algo defraudados en lo que se refería a las primeras aventuras del Super-plomero. Cierto es que el 16-Bit-Hardware-star de Nintendo fué dotado con el cuarto y más grande éxito de Mario, pero despues de Jump´n Run ha nacido una increíble sed por reabastecimiento de clase extra. Para endulzarles el tiempo de espera por un grandioso qinto éxito a los Nintendo-discípulos, tuvieron los esmerados japoneses una buenísima idea: ¿Porqué no trasladar simplemente las aventuras de 8-Bit de Mario al Super Nintendo, para así poner al día las gráficas y el sonido? Esta mamut-misión fué simplificada por la similitud de los interiores de estas dos consolas de Nintendo: El corazón de las máquinas, el procesor, no ha cambiado mucho. Así pudieron ser tomadoslos detalles importantes para la juganilidad con una relación de 1:1- en el Super Nintendo trajinan programas de hasta ocho años de antigüedad, por eso no hay ningún problema, lo único que ha cambiado son las gráficas y el sonido-- positivamente -- la clásica jugabilidad y todos los detalles de los níveles quedaron realmente totalmente idénticos, inclusive los conocedores de las versiones de 8-Bit no verán ninguna diferencia. El resultado lo podéis admirar detalladamente en las próximas páginas-- en las tres primeras, Mario en plena montura de 16-Bit, con tests muy en detalle, mápas, tips y trucos.

Y Mario se embala: Con la primera aventura de "Super Mario" fué revolucionado el género Jump´nRun. ¿Seguirá viniendo el clásico dando saltos conforme a la época, o ha roído la dentadura del tiempo, a pesar de nuevas gráficas y sonido?

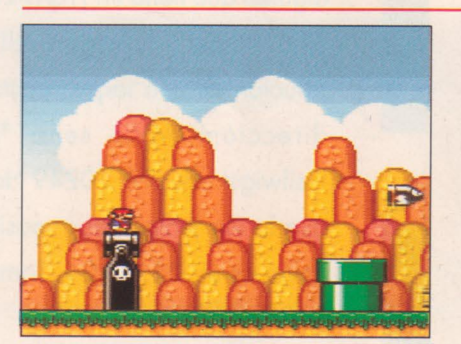
SNES

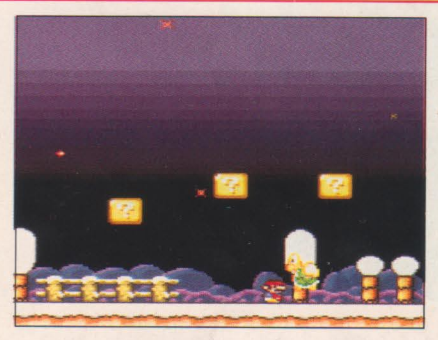
1 jugador

Nintendo

SUPER MA

Cañonazos en colóres de bonbón: Mini-Mario bajo fuego.





Claras noches invernales en el Reino-Hongo: En el Super Nintendo aparecieron las 4 estaciones.

Recién habían estado Mario y su hermano Luigi en las canalizaciones, dónde tuvieron que abrirse camino, a punta de golpes vencieron diversos malvados animalejos y de pronto, su "padre", Sigeru Miyamoto, les pone una nueva misión. En un nuevo caso de secuestro se necesita la ayuda de Mario: El totalmente malévolo Bowser y sus horribles tortugas, las Koopas, habían secuestrado a la princesa del Reino de los Hongos amenazando así a sus súbditos. Naturalmente, Mario se ofrece a combatir esta amenaza y liberar a la princesa de las garras del rey de los saurios, para así restaurar la armonía y paz del Reino. Vosotros tomáis el rol de este servicial plomero de Brooklyn y debéis eliminar, gracias a vuestras Super Mario-habilidades, docenas de Koopas, además tenéis que saltar escabrosos abismos inmensos. Vuestra arma principal, a través de los 32 nivéles, es la fabulosa capacidad de salto que posée Mario: Se aproxima un Koopa, con accionar un botón saltáis

-POSITIVO-
Inclusive en sus principios era divertidísimo.



Castillos del terror: Las Guaridas de Bowser pone a los expertos a prueba.

sobre él quedando así la agresiva tortuga desactivada. Si encontráis bloques en el paisaje por vuestro camino camino, hasta los cuales el aún pequeño Mario pueda saltar de abajo, éstos echarán cosas muy útiles: El extra más importante es el hongo. Si Mario lo coge, se convierte de inmediato en Super Mario. no solamente obtendra una estatura más imponente. Si ahora toca a un enemigo no pierde de golpe una vida, sino primero se encoge hasta tener su estatura inicial. Casi exactamente provechosa es la flor extra. Al recogerla Mario no solamente obtiene Mario un equipo blanco, ahora Mario

-NEGATIVO-
Naturalmente, esta primera parte no es tan amplia como las sucesoras ni tampoco el control lo es.

mundos: Cada mundo está dividido en cuatro niveles, en el cuarto de cada cual os acecha Bowser, a quien tendréis que arrojar, sin piedad en la lava. Las aventuras son endulzadas con cualquier cantidad de extras y habitaciones de bonos, en las que encotraréis monedas ansiosas de ser recolectadas. Con este juego comenzó la leyenda de Super Mario, y ni siquiera este largo tiempo pudo hacerle nada: Por cierto el control aún no es tan prfecto como en las aventuras posteriores y tampoco la amplitud es muy grande, pero aún así el control es convincente, y los 32 niveles están realmente diseñados de una manera brillante. Convincente resultó

Bowser mordaz: El rey de los Koopas como contrincante final.

Mario-trampas

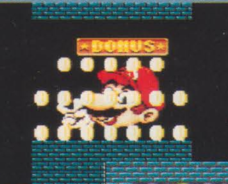
Códigos de Action-Replay

Vida infinita para Mario: 7E172A05

Vida infinita para Luigi: 7E17EB09

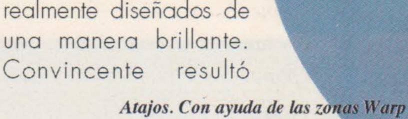
Tiempo infinito: 7E07EB09

Energía infinita: 7E04C33F



Riqueza oculta: En cuevas secretas encuentra Mario monedas por montones.



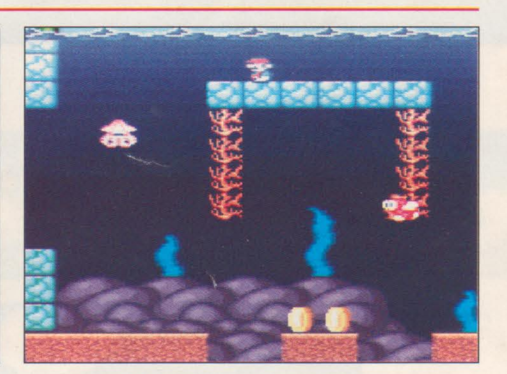


Atajos. Con ayuda de las zonas Warp os podéis ahorrar mundos.

diversidad al pasar por los mundos. Pero justamente porque este juego fué desarrollado para el público acostumbrado a la acción, sigue siendo, aún ahora, un juego muy rápido y con bastante acción, cosa que entretanto es perfectamente adecuada para las aventuras de Super Mario: Un mundo se puede jugar rápido, y gracias al acumulador incorporado, tienen también los principiantes una buena posibilidad de experimentar el final del juego, y de mandar a Bowser detrás de sus límites, todo ésto es posible a pesar de los elevados grados de dificultad.

Julian Eggebrecht

RIO BROS.



Cuecas infernales: Koopas-Troopas subterráneas.

Acua-Mario: En el agua es Mario muy difícil de controlar.

tiene la capacidad de disparar bolas de fuego contra sus contrincantes. No debéis menospreciar las monedas, al llegar a recolectar 99, sin haber perdido una vida, recibiréis una vida extra de regalo. Un efecto sumamente práctico tiene la estrella: La recogéis, el valiente héroe se vuelve por un momento invulnerable, pudiendo así pasar como un rayo por las filas enemigas. Armado de esta manera avanza el plomero, amante de la libertad, por el total de ocho

también el adecuamiento al Super Nintendo: Los mundos de Mario pasan por varios planos, son ricos en colores y tienen de fondo musical la frescura de los clásicos ritmos-Mario. Un poco pasado de moda es la falta de variedad en la jugabilidad- uno solamente avanza todo derecho y no se puede decir que existan muchas cosas ocultas: tomando las modernas aventuras de Mario en cuenta, desea cualquier jugador algo más de

Super Mario Bros.

Gráficas



Bonitas gráficas con magníficos mundos coloridos y algo de comicidad de paso.

Sonido

El tema original de Mario es magnífico. Pero hay pocos efectos de sonido adecuados.

Jugabilidad



Mario salta y cáe algo muy rápido-no se le puede controlar muy bien. Muy buen diseño de los niveles.

Diversión

En comparación con la tercera y cuarta parte aún no es mucha- pero para eso al final se pone bastante difícil.

CHEQUEO TOTAL

Género	Jump&Run
Niveles	32
Dificultad	Media
Continuidad	Acumulador
Memoria	Aprox. 3 MBit
Disponible	De inmediato.





SNES SUPER MARIO BROS.

Por Reza Abdolali

MUNDO 1.1

MUNDO 1.2

En este cuarto de bonos hay, además de las monedas normales, una fuente de monedas oculta. Saqueadla de todas maneras para aumentar vuestro puntaje

MUNDO 1.3

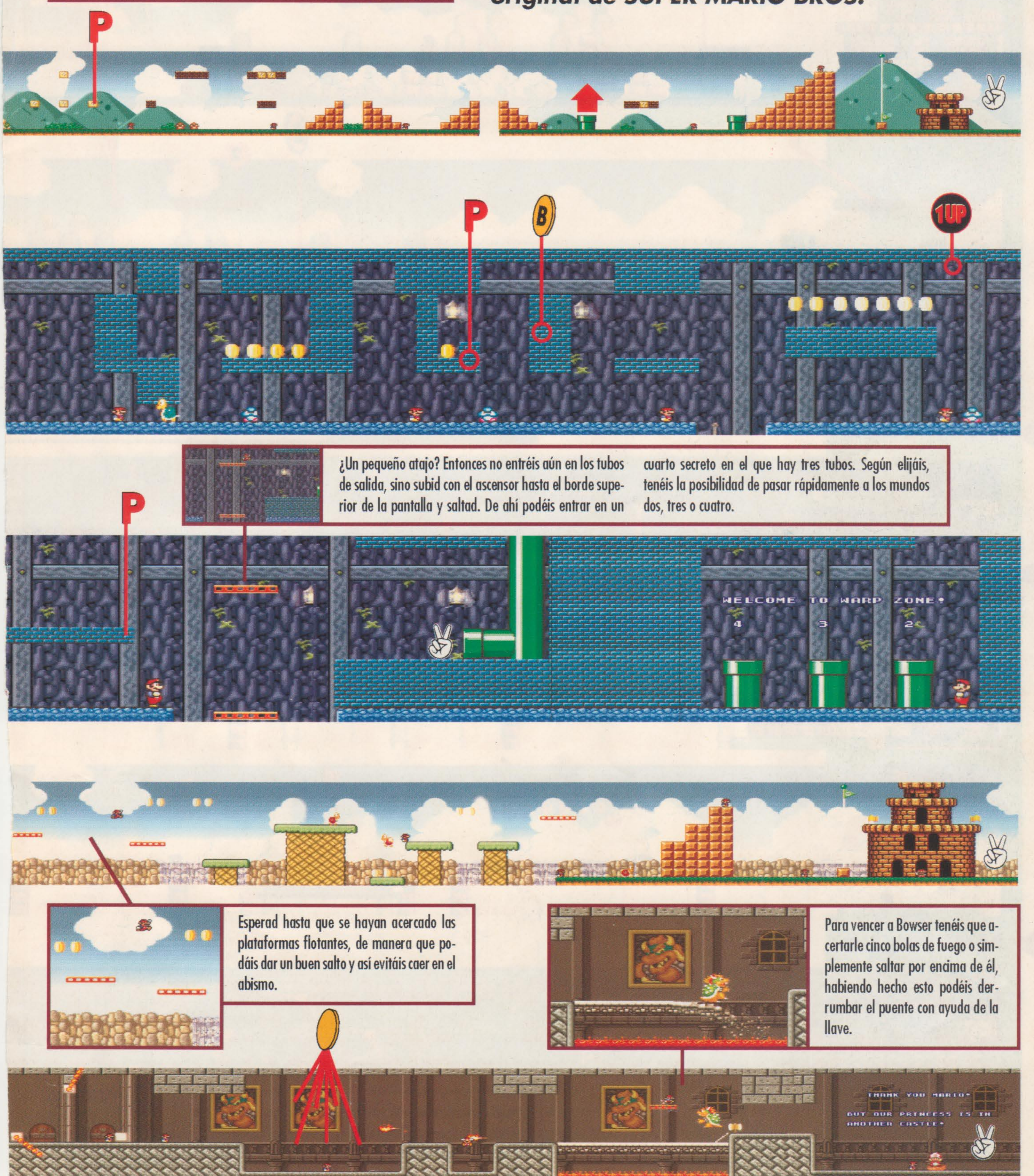
En este lugar, antes de subir en ascensor hacia las monedas, deberíais saltar a la plataforma inferior para cogeros el objeto de poder del bloque con el signo de interrogación. En caso de que seáis el pequeño Mario y que de ahí salga un hongo, tenéis que tomarlo rápidamente antes que caiga en el abismo.

MUNDO 1.4

SÍMBOLOS

- Comienzo
- Meta
- Fuente de monedas
- Monedas ocultas
- Estrella
- Vidas extra
- Poder (Hongo o planta)
- Entrada o salida de un cuarto o mundo de bonos

Mario: Primeramente, nuestra solución completa del clásico aparecido hace más de ocho años no es ayuda sólamente para los poseedores del módulo All Star, sino también ofrece una gran cantidad de Tips y Trucos a todos los que tienen la versión NES original de SUPER MARIO BROS.



¿Un pequeño atajo? Entonces no entréis aún en los tubos de salida, sino subid con el ascensor hasta el borde superior de la pantalla y saltad. De ahí podéis entrar en un cuarto secreto en el que hay tres tubos. Según elijáis, tenéis la posibilidad de pasar rápidamente a los mundos dos, tres o cuatro.

Esperad hasta que se hayan acercado las plataformas flotantes, de manera que podáis dar un buen salto y así evitáis caer en el abismo.

Para vencer a Bowser tenéis que acertarle cinco bolas de fuego o simplemente saltar por encima de él, habiendo hecho esto podéis derrumbar el puente con ayuda de la llave.



SUPER MARIO BROS.

MUNDO 2.1

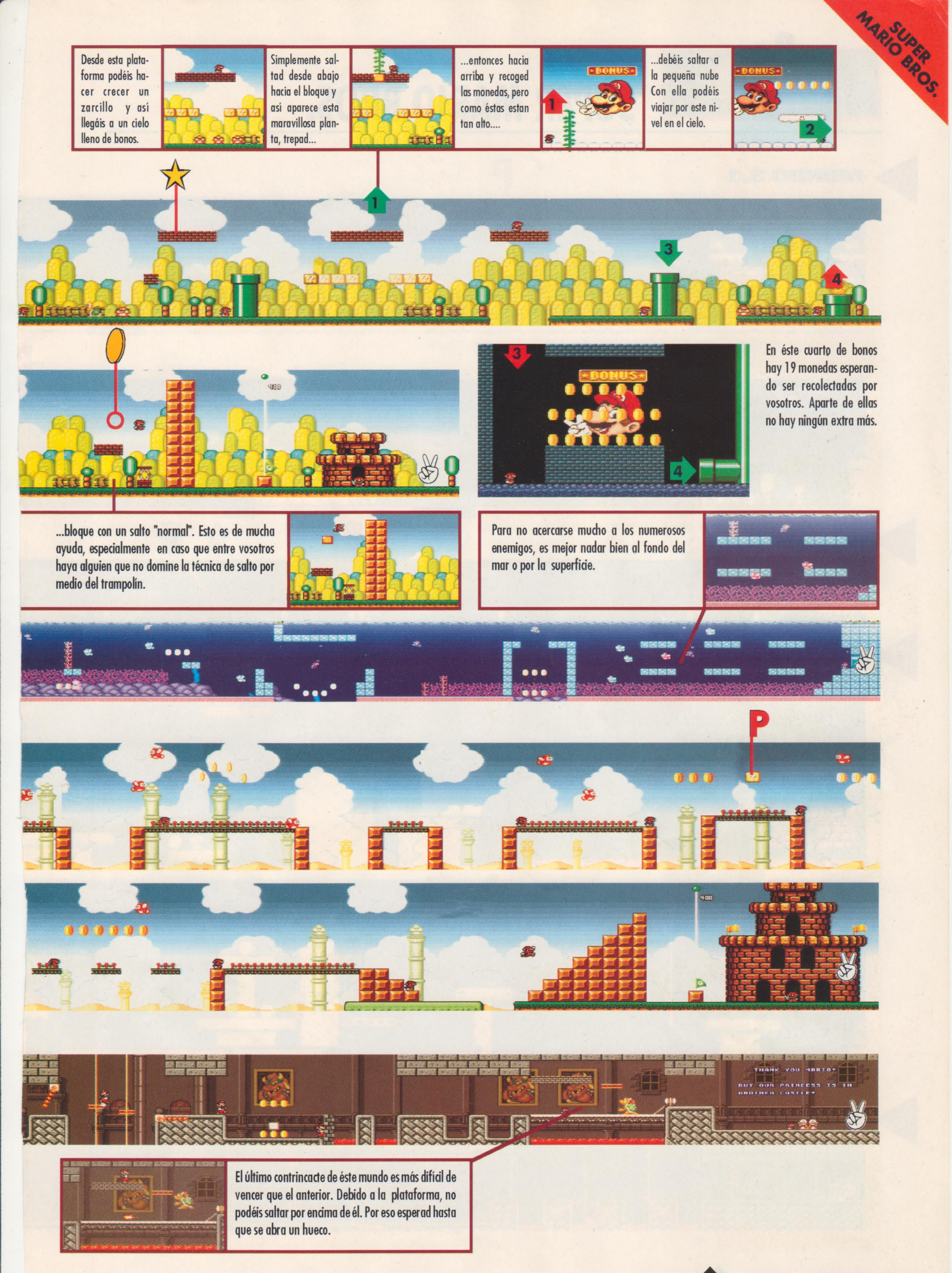
En lugar de saltar diréctamente el muro con la ayuda del trampolín, podéis recolectar las monedas del bloque oculto sobre la pequeña plataforma. Luego tenéis la posibilidad de alcanzar el muro desde este...

MUNDO 2.2

MUNDO 2.3

MUNDO 2.4

Si tomáis el sendero superior, os obstruirá el paso una columna de fuego, por el inferior serán tres. Pero por el hecho de que éstas rotan en sentido contrario al reloj, son más fáciles de pasar.



Desde esta plataforma podéis hacer crecer un zarcillo y así llegáis a un cielo lleno de bonos.

Simplemente saltad desde abajo hacia el bloque y así aparece esta maravillosa planta, trepad...

...entonces hacia arriba y recoged las monedas, pero como éstas estan tan alto....

...debéis saltar a la pequeña nube Con ella podéis viajar por este nivel en el cielo.

En éste cuarto de bonos hay 19 monedas esperando ser recolectadas por vosotros. Aparte de ellas no hay ningún extra más.

...bloque con un salto "normal". Esto es de mucha ayuda, especialmente en caso que entre vosotros haya alguien que no domine la técnica de salto por medio del trampolín.

Para no acercarse mucho a los numerosos enemigos, es mejor nadar bien al fondo del mar o por la superficie.

El último contrincacte de éste mundo es más difícil de vencer que el anterior. Debido a la plataforma, no podéis saltar por encima de él. Por eso esperad hasta que se abra un hueco.



SUPER MARIO BROS.

MUNDO 3.1

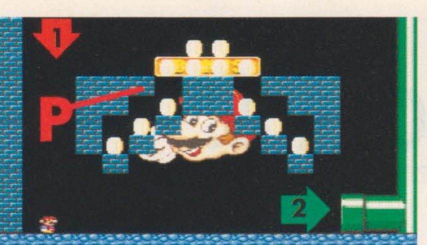
MUNDO 3.2

MUNDO 3.3

La tortuga voladora no es solamente de gran ayuda en el camino hacia la próxima plataforma, sino también te dará puntos adicionales.

MUNDO 3.4

Como ahora podéis reconocer dónde está oculto el instrumento de poder, podéis estar seguros de obtener las monedas y al mismo tiempo el hongo (flor de fuego). La habilidad lo hace todo.





Llegando al próximo cielo de bonos, subís nuevamente a la nube para recolectar todas las monedas. Las últimas las obtenéis fácilmente corriendo simplemente sobre las nubes.



Para alcanzar también en este nivel la punta de la barra de la bandera, dejad subir la plataforma de la derecha, en el último momento saltad a ella y rápidamente hacia la bandera.



SUPER MARIO BROS.

MUNDO 4.1

MUNDO 4.2

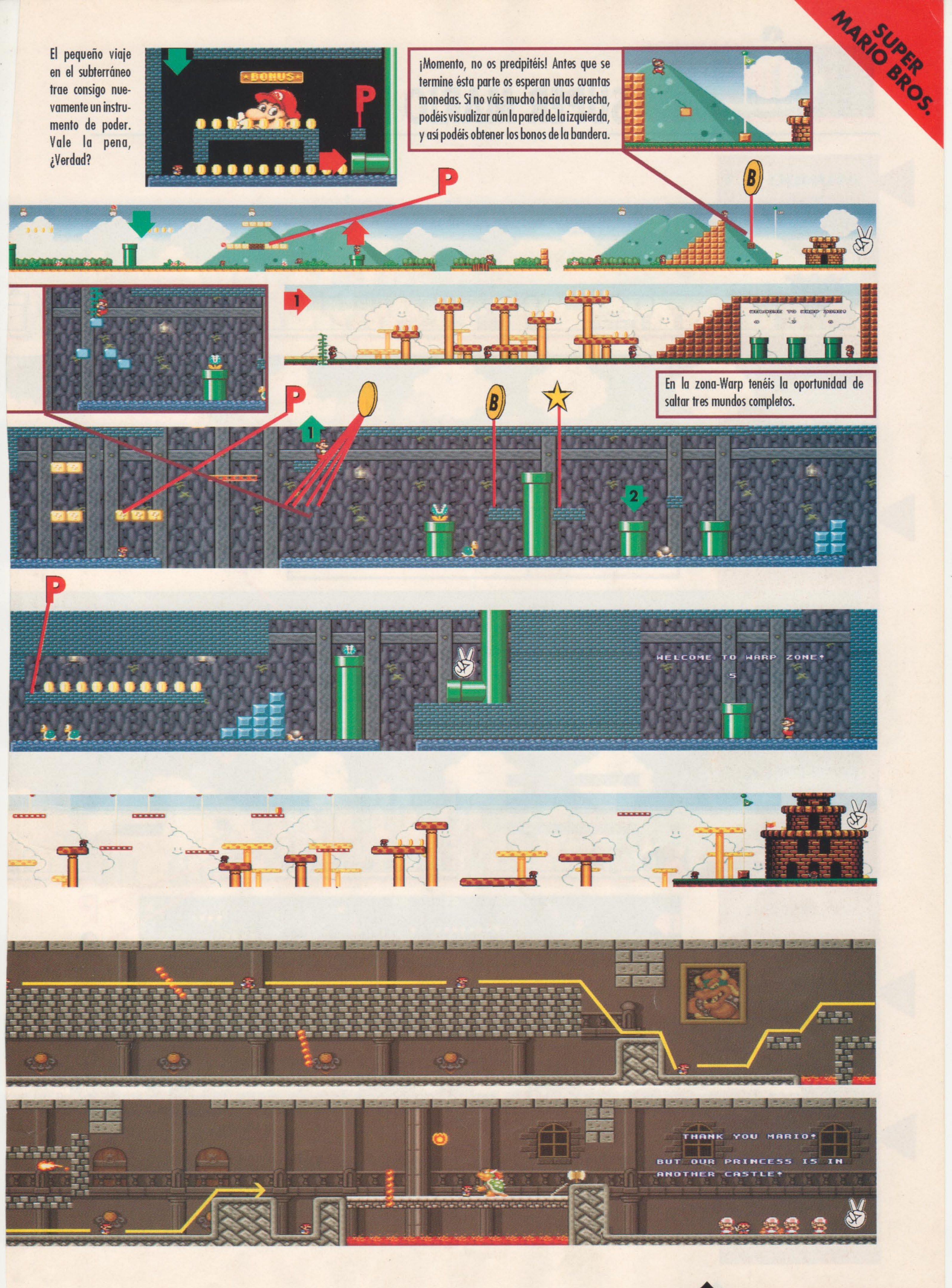
En éste cuarto de bonos hay, además de las monedas "normales", una fuente de monedas secreta. ¡Saqueádla!

Cuando encontréis los bloques ocultos podéis activar un nuevo zarcillo, el cual os transportará al cielo de bonos ultimativo. De ahí podéis dar un buen salto y así pasar al mundo 6,7 u 8.

MUNDO 4.3

MUNDO 4.4

¡Estos malvados no le temen a nada! En el cuarto castillo-Bowser hay solamente un camino hacia el contrincante final. Si no lo tomáis, terminaréis dando vueltas en círculo. Entonces: Seguid las flechas direccionales y así podréis encontrar al Bowser de ésta parte, antes que paséis el límite de tiempo. Entonces, ¡poneros en marcha!



El pequeño viaje en el subterráneo trae consigo nuevamente un instrumento de poder. Vale la pena, ¿Verdad?

¡Momento, no os precipitéis! Antes que se termine ésta parte os esperan unas cuantas monedas. Si no váis mucho hacia la derecha, podéis visualizar aún la pared de la izquierda, y así podéis obtener los bonos de la bandera.

En la zona-Warp tenéis la oportunidad de saltar tres mundos completos.



SUPER MARIO BROS.

MUNDO 5.1

1UP

MUNDO 5.2

¿Queréis puntos extra? Entonces saltad sobre los escarabajos negros, uno tras el otro, sin tocar el suelo.

P

4

2

P

B

1

2

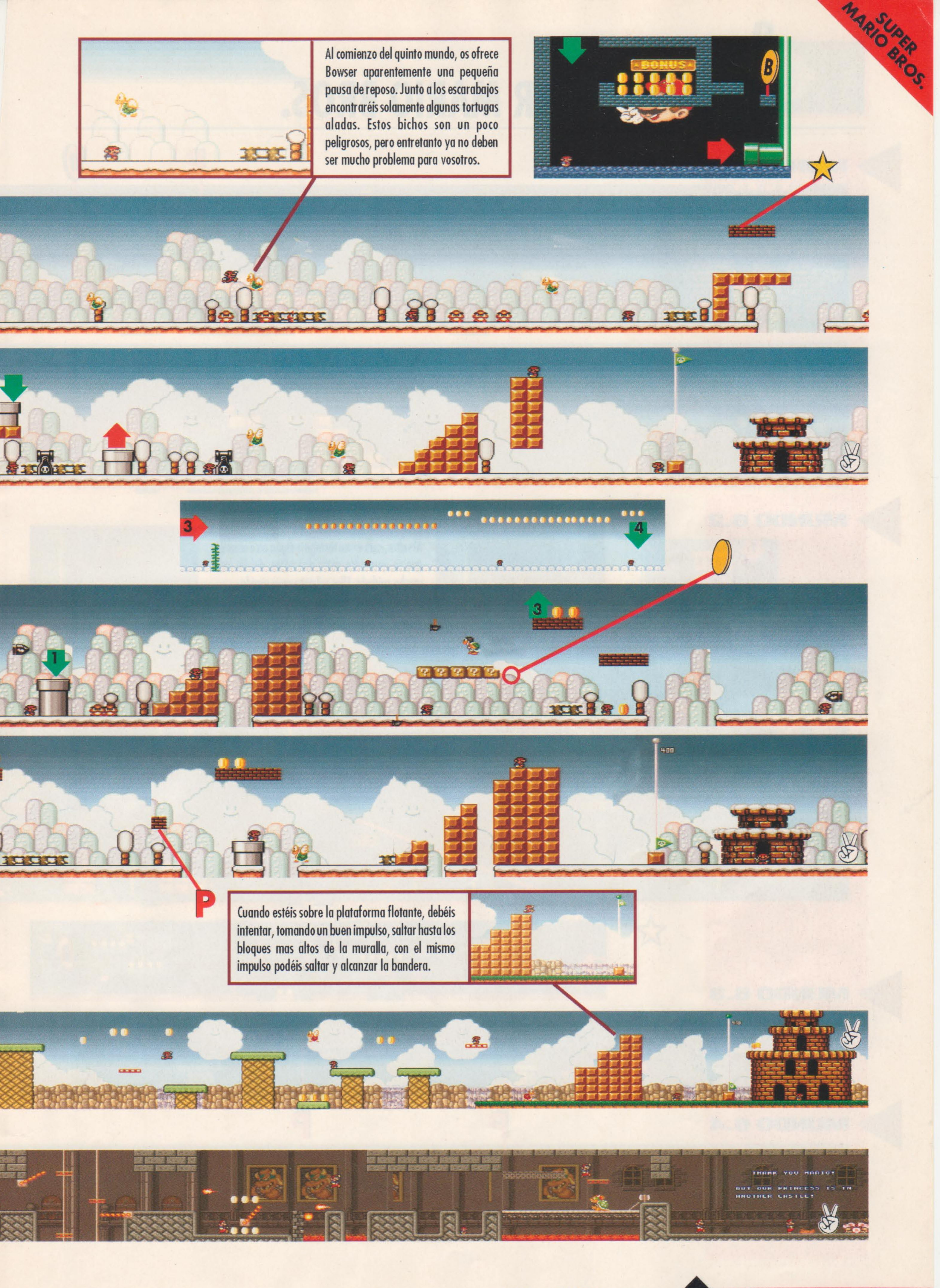
MUNDO 5.3

P

MUNDO 5.4

P

Al comienzo del quinto mundo, os ofrece Bowser aparentemente una pequeña pausa de reposo. Junto a los escarabajos encontraréis solamente algunas tortugas aladas. Estos bichos son un poco peligrosos, pero entretanto ya no deben ser mucho problema para vosotros.



Cuando estéis sobre la plataforma flotante, debéis intentar, tomando un buen impulso, saltar hasta los bloques mas altos de la muralla, con el mismo impulso podéis saltar y alcanzar la bandera.



SUPER MARIO BROS.

MUNDO 6.1

P

B

MUNDO 6.2

B

1

2

P

Al saltar, sobre una tortuga o algún otro enemigo que se encuentra entre dos tubos, debéis tener mucho cuidado. Ellos rebotan muy rápido.

B

1

2

3

4

7

3

4

B

MUNDO 6.3

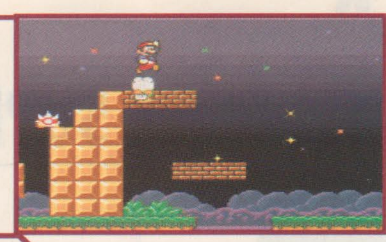
MUNDO 6.4

P

P



Si Lkitu os hace nuevamente la vida imposible, tenéis ahora la posibilidad de saltar desde la plataforma sobre su cabeza. Así os aliviáis por un momento de los huevos de Stachis, pero reposar aún no podéis, porque después de poco tiempo volverá a hceros la vida difícil.



No os quedéis mucho tiempo parados sobre las plataformas móbiles, ¡Por ningún motivo! Si lo hacéis caeréis cuando ellas se suelten de su soporte.



SUPER MARIO BROS.

MUNDO 7.1

P

B

1UP

MUNDO 7.2

MUNDO 7.3

MUNDO 7.4

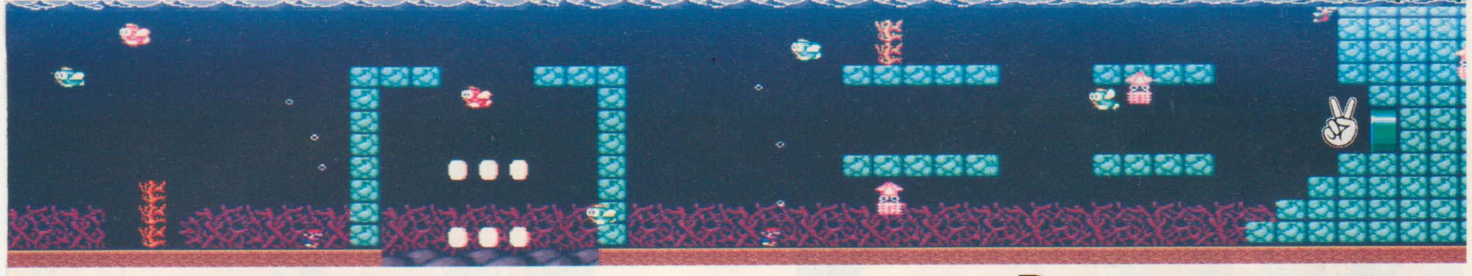
Y de imprevisto os tropezáis nuevamente con los desgraciados hermanos martillo. Si ya los conocéis, podéis tomar la lucha cuerpo a cuerpo, si nó, pues a correr lo mas que podáis. Así podéis pasar delante de ellos sin ser herido.

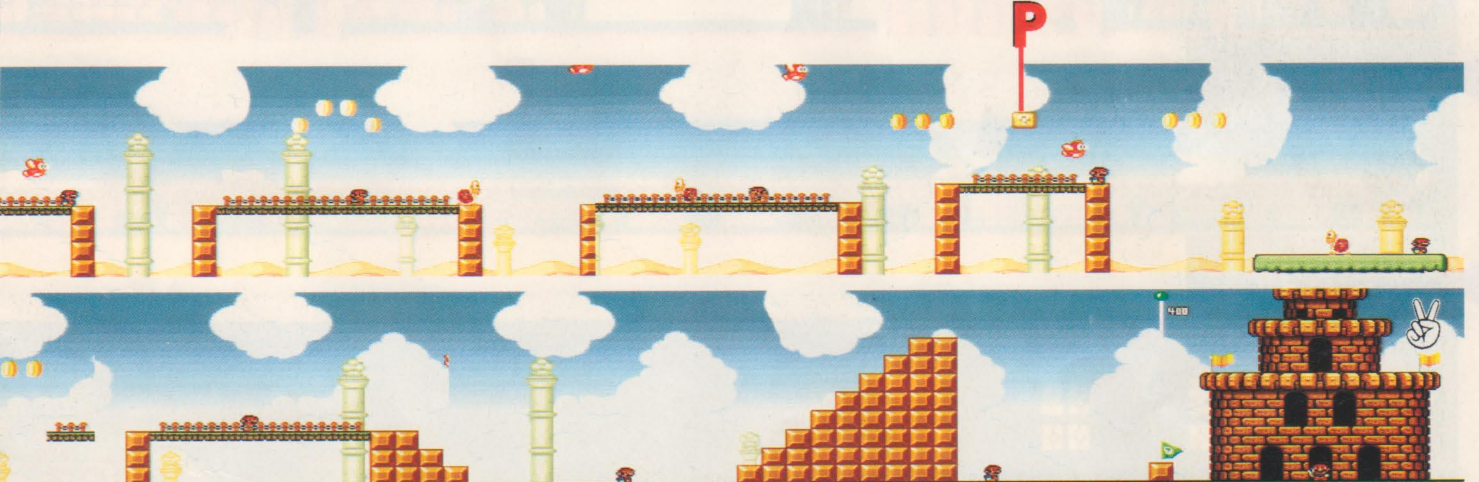


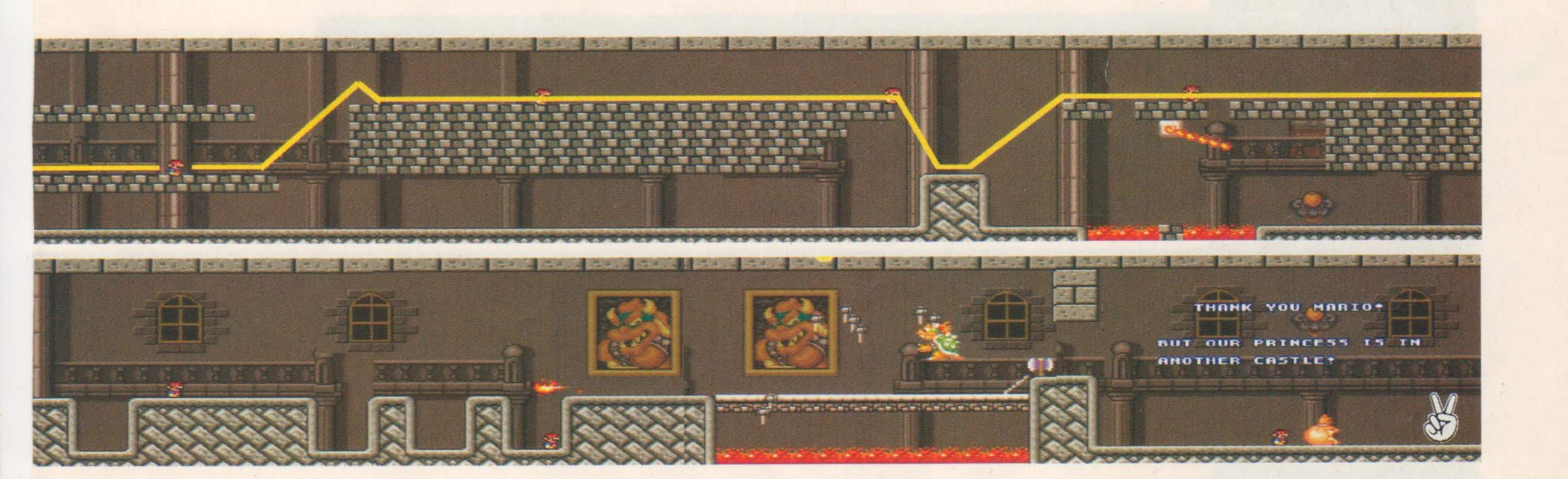














SUPER MARIO BROS.

MUNDO 8.1

1UP

MUNDO 8.2

1UP

MUNDO 8.3

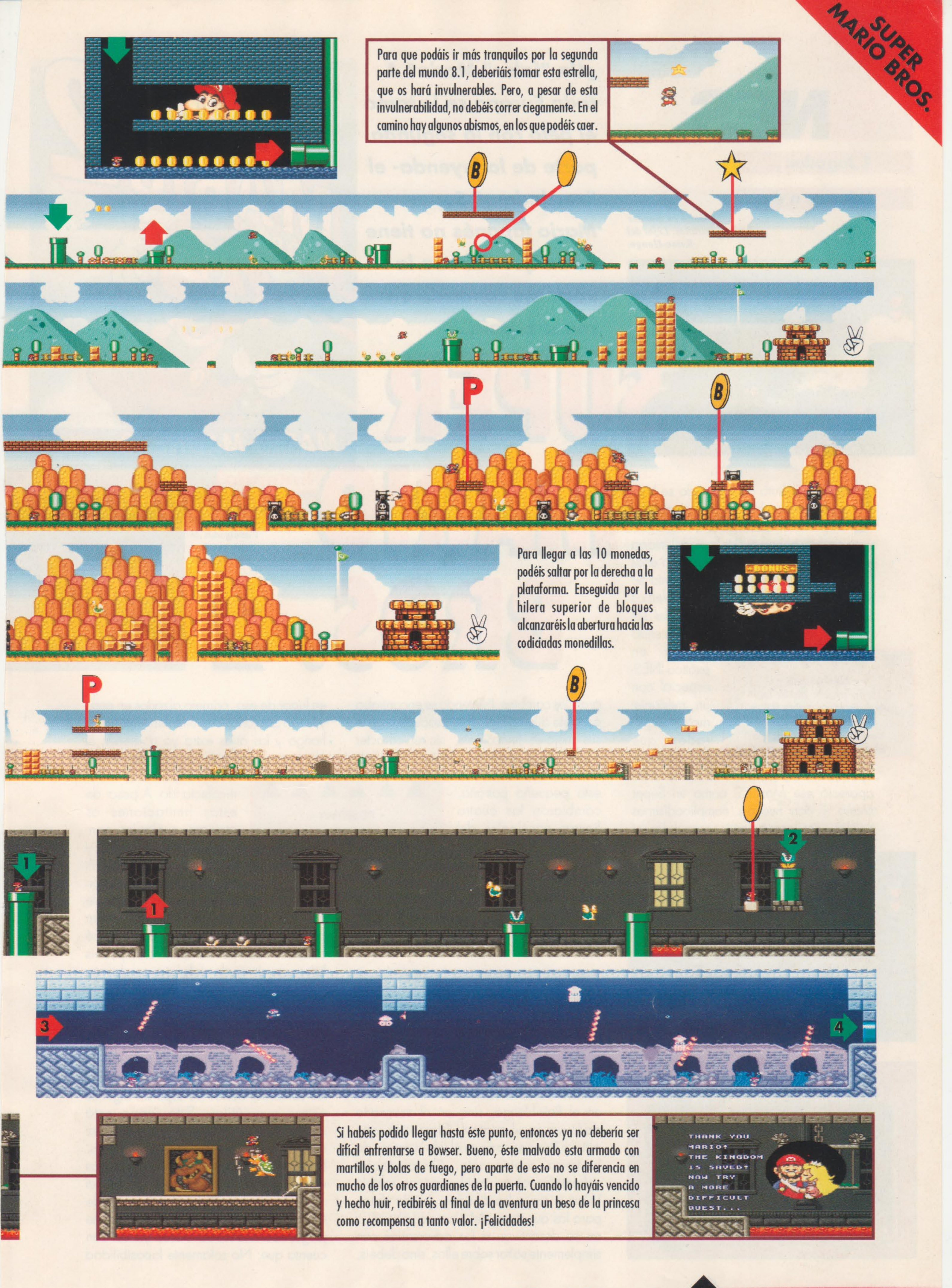
P

MUNDO 8.4

2

3

4



Para que podáis ir más tranquilos por la segunda parte del mundo 8.1, deberíais tomar esta estrella, que os hará invulnerables. Pero, a pesar de esta invulnerabilidad, no debéis correr ciegamente. En el camino hay algunos abismos, en los que podéis caer.

Para llegar a las 10 monedas, podéis saltar por la derecha a la plataforma. Enseguida por la hilera superior de bloques alcanzaréis la abertura hacia las codiciadas monedillas.

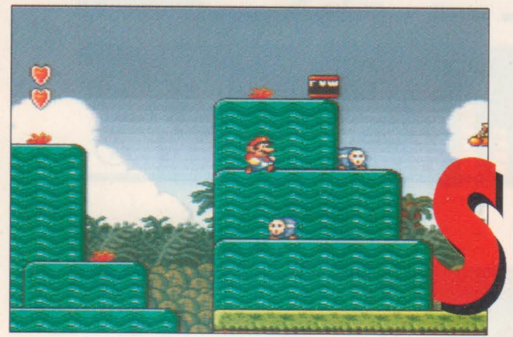
Si habeis podido llegar hasta éste punto, entonces ya no debería ser difícil enfrentarse a Bowser. Bueno, éste malvado esta armado con martillos y bolas de fuego, pero aparte de esto no se diferencia en mucho de los otros guardianes de la puerta. Cuando lo hayáis vencido y hecho huir, recibiréis al final de la aventura un beso de la princesa como recompensa a tanto valor. ¡Felicidades!

SNES

1 Jugador

Nintendo

Mario en mundos extraños: Lejos del Reino-Hongo.



¿Un "falso" Mario? A toda Europa se le tomó el pelo con la segunda parte de la leyenda- el "verdadero" Super Mario japonés no tiene nada que ver con la variante conocida en nuestro país...

SUPER MARIO BROS. 2 MARIO MADNESS Nintendo

Ayuda animal: Cabalgadas de aves en claro de luna.

SUPER MARIO BROS. 2

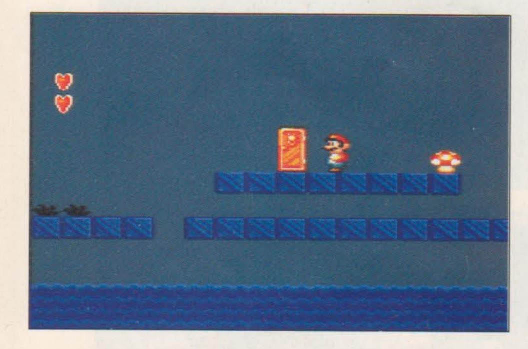
Cuando el éxito de Nintendo se hizo ya casi imparable, surgió la necesidad de producir, como por arte de magia, una segunda parte para los Estados Unidoa y Europa. El Super Mario2, que en esos momentos ya se encontraba en venta en Japón, por cierto, tenía dos problemas decisivos: El existía, en el país del sol naciente, tan solo en un diskette Nintendo para un exótico NES-especial con un mecanismo incorporado, que solamente apareció en Japón. Además de eso, apareció ese Mario 2 como un Super Mario 1 con nuevos, complicadísimos niveles, sin innovaciones especiales ni grandes cambios. Nintendo se encontraba con este dilema y decidió producir uno de sus mejores Jump&Runs, sin el carácter Mario como juego del plomero. Para poder salir adelante con esta pequeña patraña, cambiaron las cuatro figuras principales del original llamado „Arabian Adventures", las que fueron sustituidas por Mario, Luigi, la princesa y su ayudante Toad. Para que los adversarios no tuvieran que someterse también a una „cirugía plástica" total, no se escenificó la historia en el País-Hongo, sino en el escenario dado ya en el original. Claro está, que odioso Bowser ya no es el jefe supremo de la tropa contrincante. Ahora debéis enfrentáros al no mucho menos terrible Wart y sus subordinados. Nada típico para las aventuras del plomero, ahora ya no se desactivan a los adversarios con simplemente saltar sobre ellos, sino debéis, en lugar de eso, primero alzarlos en peso y luego arrojarlas con un buen impulso. El hongo y los otros extra ya no tienen el efecto acostumbrado: Unicamente recibis unidades de vida al andar recolectando. A pesar de estas limitaciones os esperan cualquier cantidad de objetos ocultos, y en gran diversidad. A menudo podréis entrar en lugares de los nivéles, tan solo a traves de puertas, que muchas veces están aseguradas. La cuestión es ahora-¿Qué hacer ?- Podéis buscar las llaves, o podéis hacer uso de cruda violencia, en algunos casos lanzando bómbas, en la segunda parte de Mario se necesita algo de suerte. Particularmente hay una amplia, esparcida posibilidad de esconderse, gracias a la puerta mágica podéis, en cada lugar del nivel, pasar por un momento al mundo de las sombras, donde os esperan algunos éxtras muy útiles. Este juego está subdividido en siete mundos, que a su vez se dividen en niveles de diferentes tamaños. Estos niveles están también intrincados entre sí. Totalmente desaparecida está el simple juego recto de la primera misión de Mario. Después de pocos minutos de juego, los Mario-maniáticos ya se dan cuenta que: No solamente laposibilidad

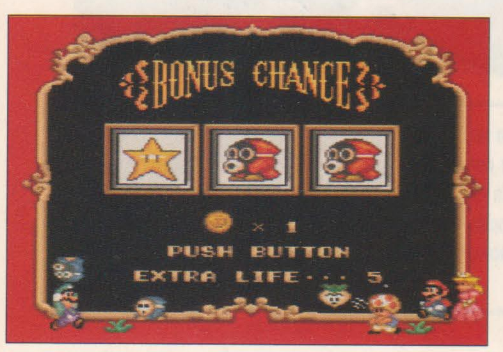
– NEGATIVO –
Uno puede notar la proveniencia- no se llega a tener un verdadero sentimiento-Mario, No alcanza la clase-Mario.

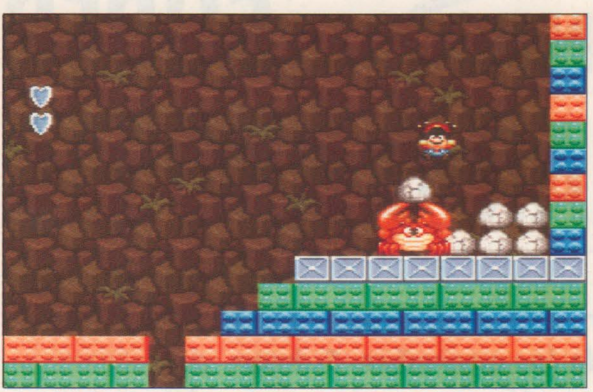
– POSITIVO –
La más inusitada aventura de Mario con elementos de rompecabezas.

Mario-Trampas

Códigos- Action-Replay
Energía infinita: 7E04C33F
Vida infinita: 7E04EE05

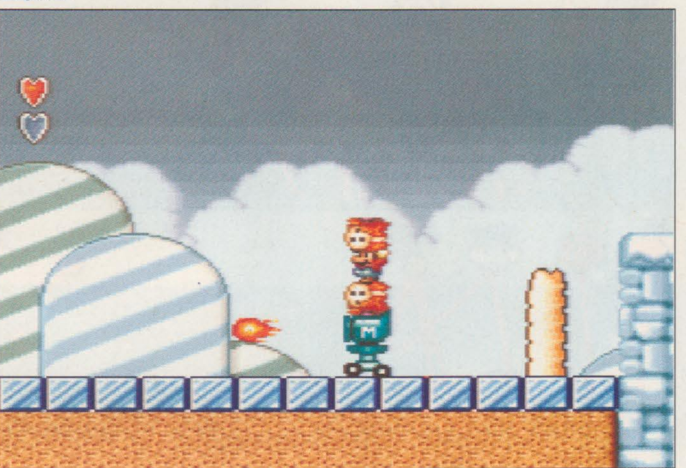






Pedregoso: Enemigo final- dificultades también sin Bowser. El supercangrejo no es muy hospitalario.

Mario musculoso: En lugar de aplastar a los enemigos habrá que alzarlos y con impulso lanzarlos.



de elegir entre los cuatro personajes es inusual, su manejo no resulta tan fácil como acostumbrado. Los plomeros puristas reaccionan escandalizados por la falta del ataque con salto. Muchas veces uno se tortura alzando y lanzando con destreza a los adversarios. Pero cuando uno ya se ha amistado con los perdonables defectos del „falso" Mario, encontrará algunas finezas magníficas. Muy interesantes son los muchos rompecabezas, que aquí no solamente sirven para encontrar extras escondidos, sino aveces también son necesarias para avanzar normalmente. Las gráficas y el sonido son muy buenos- para este juego parece ser que los grafistas realmente se esmeraron, para los oídos también se ofrece algo exquisito. Lo único que da razón para quejas, son los, en relación a los 16-bit, bruscos-primitivos movimientos verticales. cosa que no debió ser en esa forma. En general se puede decir, que se trata de un extenso y divertido pseudo-Mario. Lástima que debe conformarse con la falta de ese algo de genialidad, pero de todas maneras es un divertido Jump&Run.

Julian Eggebrecht

Super Mario Bros. 2

Gráficas

Las mejores gráficas de todos los All-Stars. Una pena los movimientos verticales para la clase de 16-Bit.

Sonido

Varias melodías biaen compuestas, en el sonido también se esmeró la gente de All-Stars.

Jugabilidad

El manejo de los cuatro personajes no resulta algo escepcional, y también los niveles podrían haber sido mejor diseñados.

Diversión

Buena- pero sin embargo hace falta la tipica Mario-motivación. Es simplemente un bbuén Jump&Run.

¡CHEQUEO TOTAL!

Género	Jump&Run
Nivéles	20
Dificultad	Media
Continuidad	Acumulador
Memoria	4 MBit
Disponibilidad	En venta





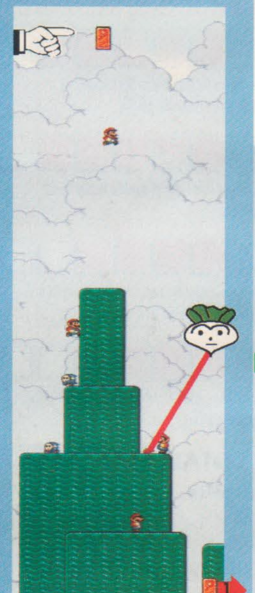
SNES

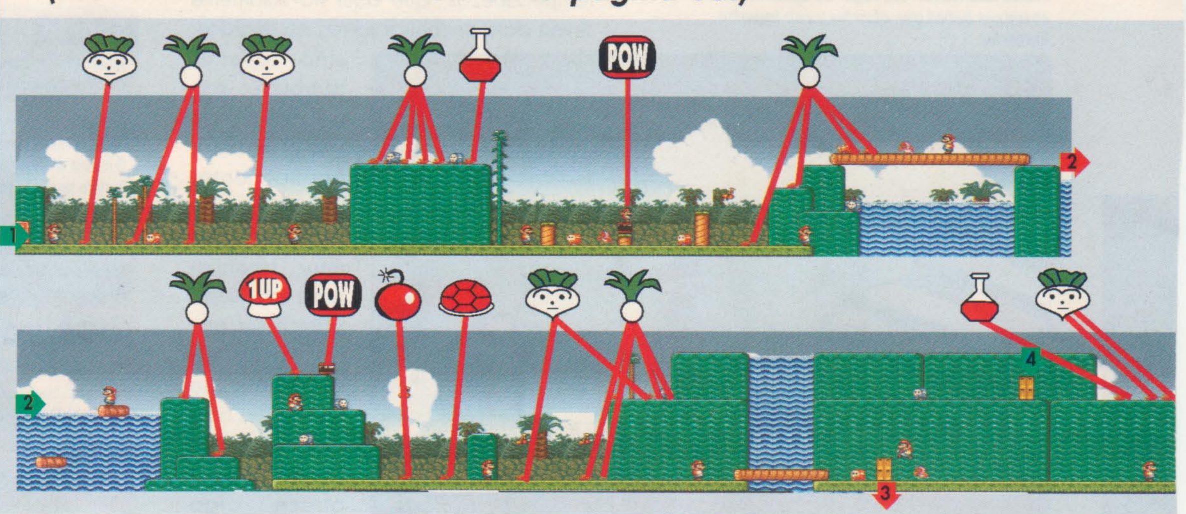
SUPER MARIO BROS. 2

Por Reza Abdolali



Tres años después de su primera aventura, regresa Mario, para esta vez salvar al mundo de los ensueños, Subcon, del supersapo, Wart. Todo lo que él y sus amigos experimentan en su viaje, podéis ver detalladamente en las siguientes páginas. (Los símbolos los encontráis en la página 36.)



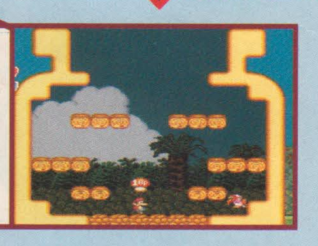




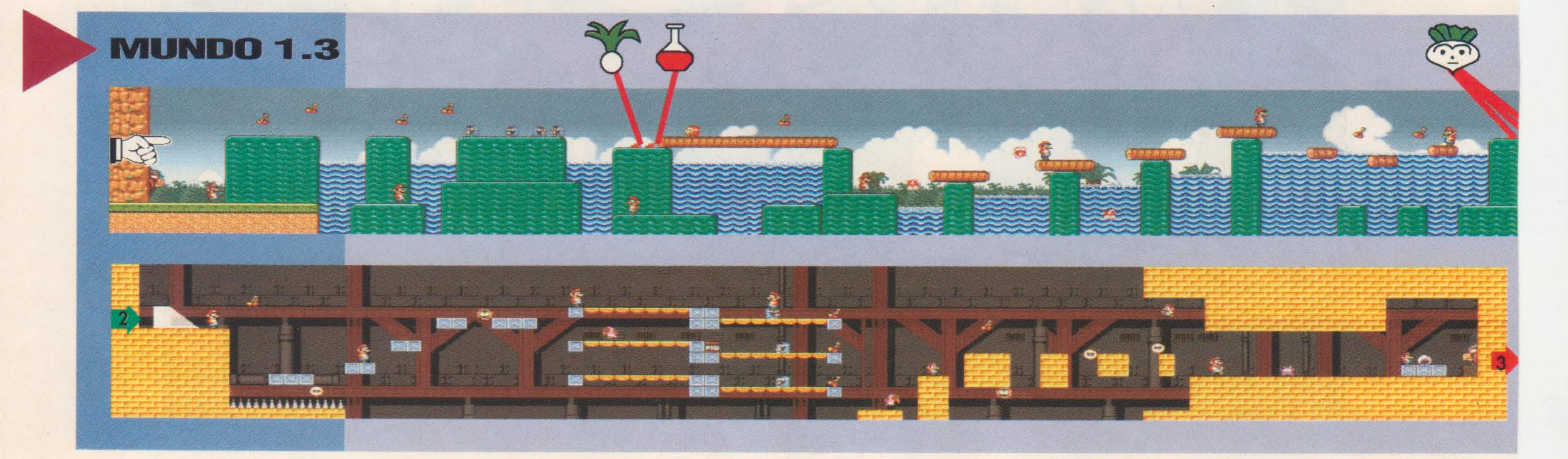


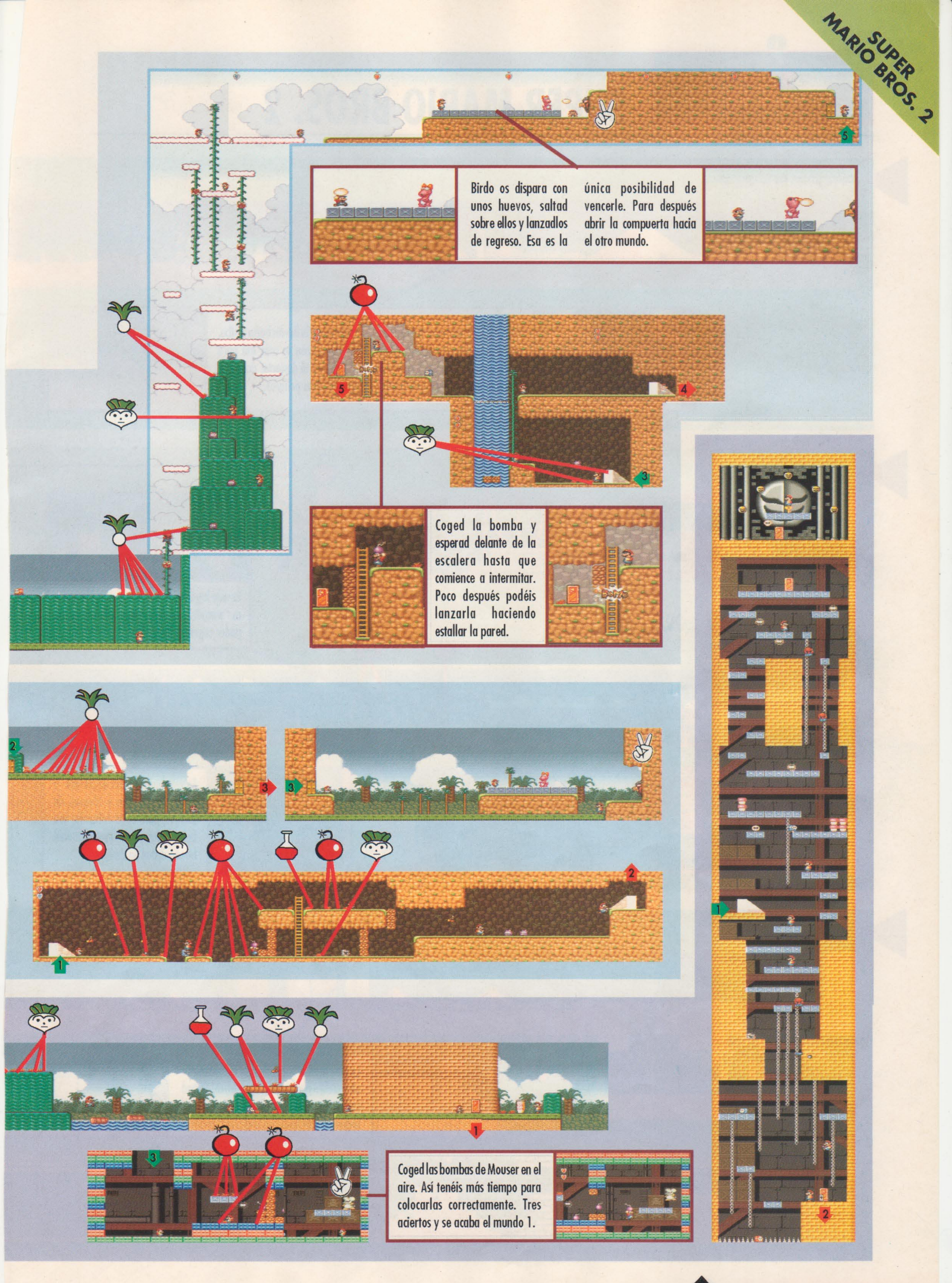
¡Cuidado al ir a recoger la llave! En el momento que la tengáis en las manos, Phanto, el guardián, intentará todo lo posible por recuperarla, estáis prevenidos.

En esta recámara se encuentra escondido un 1 UP. Luego os apoderáis del elíxir mágico, lo debéis lanzar entre las ánforas, pronto aparece un hongo sabroso.



MUNDO 1.3





Birdo os dispara con unos huevos, saltad sobre ellos y lanzadlos de regreso. Esa es la única posibilidad de vencerle. Para después abrir la compuerta hacia el otro mundo.

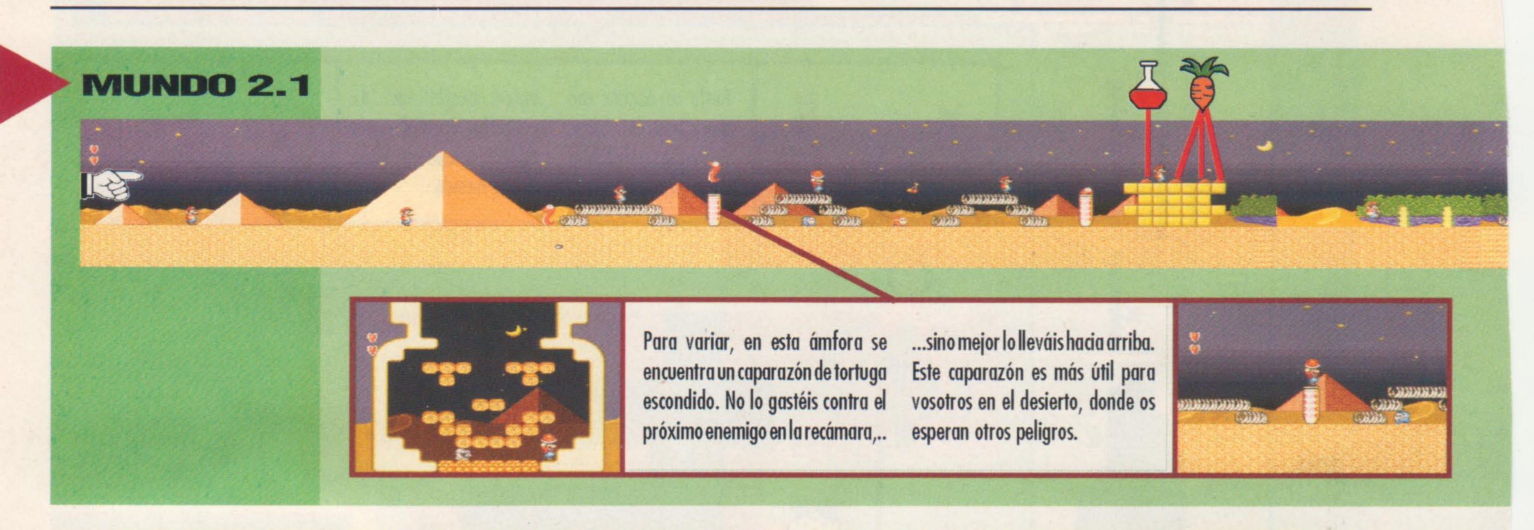
Coged la bomba y esperad delante de la escalera hasta que comience a intermitar. Poco después podéis lanzarla haciendo estallar la pared.

Coged las bombas de Mouser en el aire. Así tenéis más tiempo para colocarlas correctamente. Tres aciertos y se acaba el mundo 1.

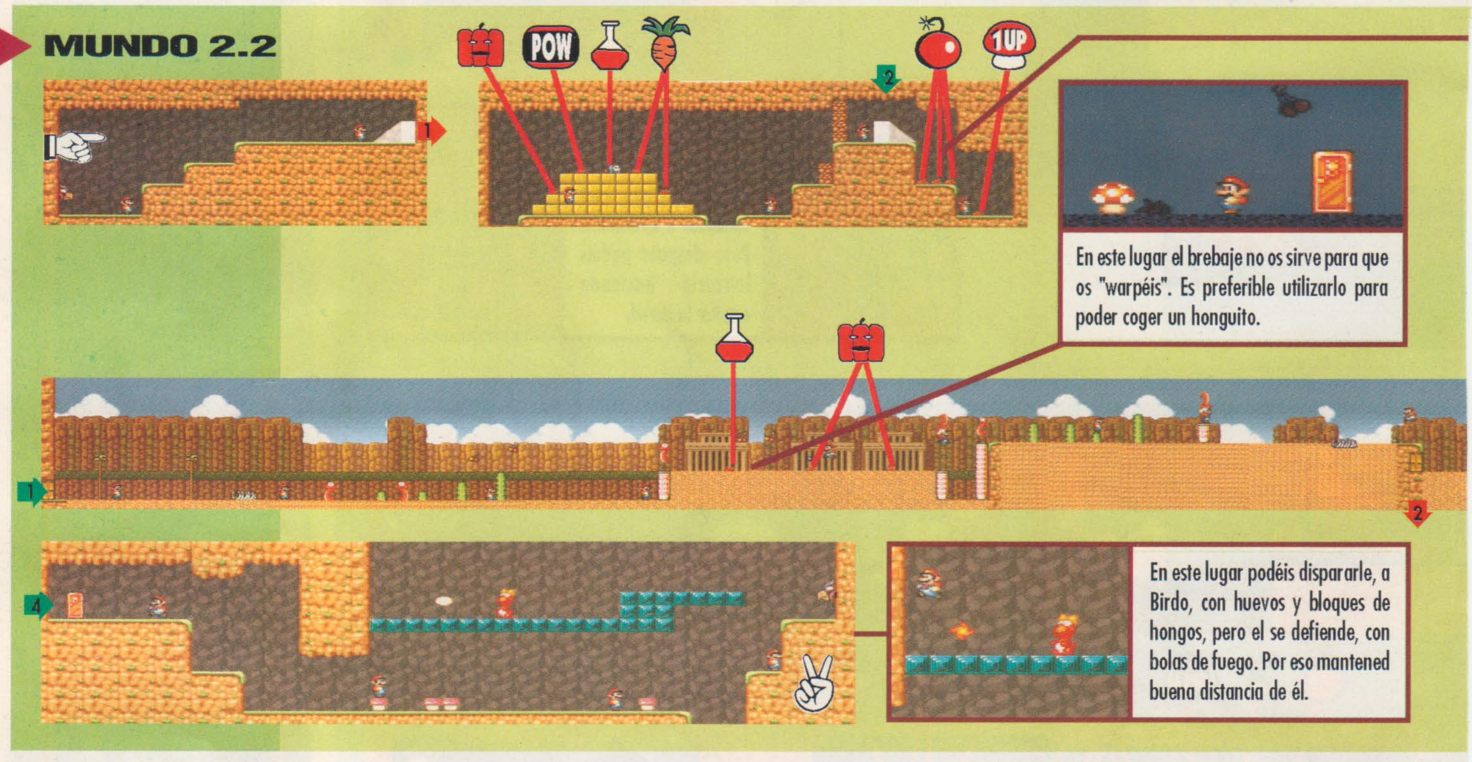


SUPER MARIO BROS. 2

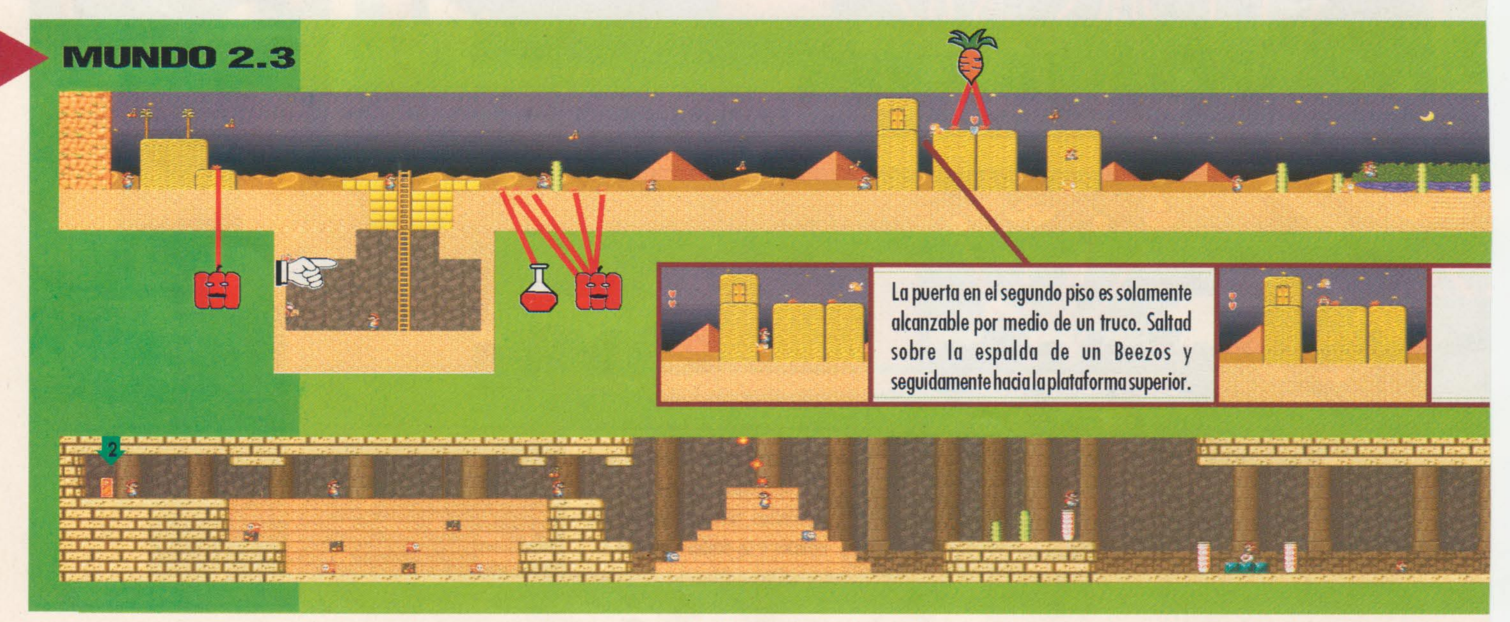
MUNDO 2.1

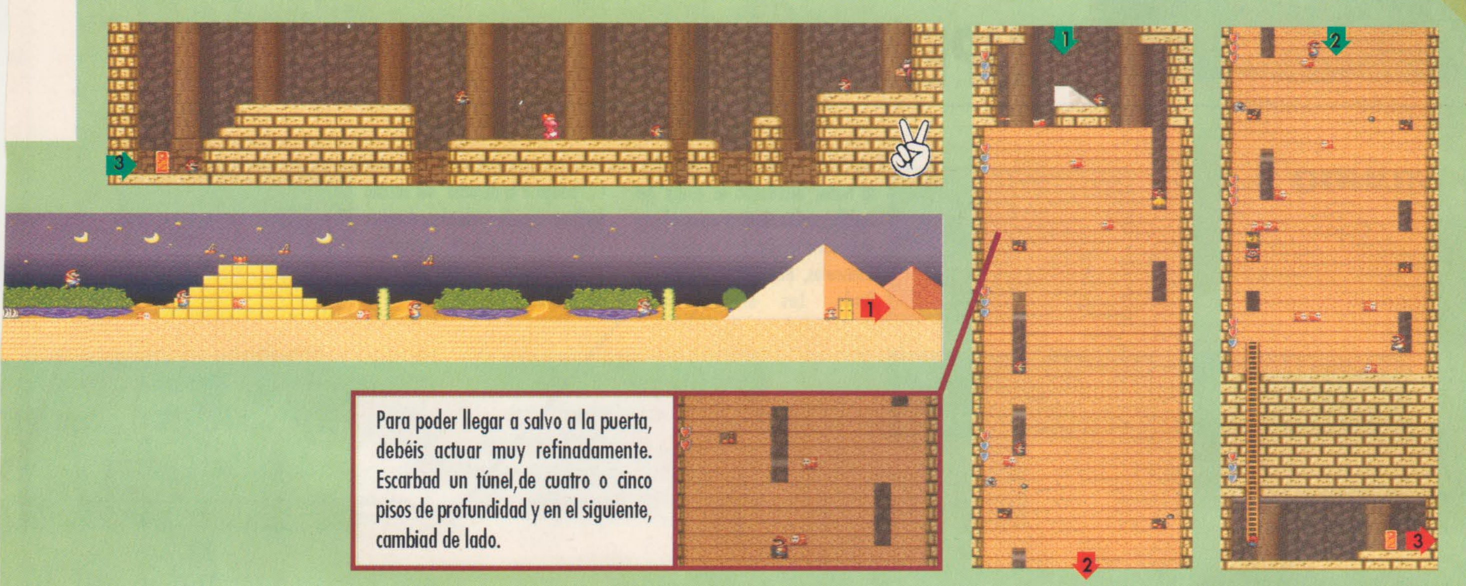


MUNDO 2.2



MUNDO 2.3





Para poder llegar a salvo a la puerta, debéis actuar muy refinadamente. Escarbad un túnel,de cuatro o cinco pisos de profundidad y en el siguiente, cambiad de lado.

¡Qué detonación! Para atravezar esta pared, recoged una bomba abajo a la dercha, inmediatamente...

.la ponéis al lado de la puerta y con impulso saltáis en ella. Ahora podéis tirar la bomba a la pared.

Antes de avanzar hacia la puerta de la derecha, escabad un pozo para los Shyguys a la izquierda. Así os dejarán en paz.

POW

Detrás de esta puerta hay una habitación secreta, en la que, aparte del hongo de poder, también hay valiosas monedas.

Abriendo esta puerta llegáis al cuarto con la llave. ¡Tened en cuenta, que desde este momento Phanto no os dejará tranquilos!

Los bloques de hongo no solo sirven como munición. Si los colocáis adecuadamente, también de barrera.



SUPER MARIO BROS. 2

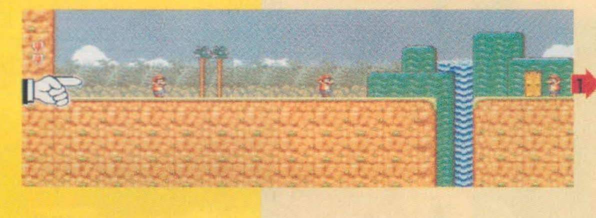


MUNDO 3.1



Al haber alcanzado la punta del zarcillo, podéis alcanzar en este lugar una puerta secreta. Esta os conducirá, sinescalas, hacia la recámara de Birdo. Los bloques, de... ... hongo a la derecha del zarcillo facilitan el camino sobre las pequeñas nubes hacia la puerta. De esta manera llegáis rápido al mundo 3.2, pero abajo se llega al mundo 5.

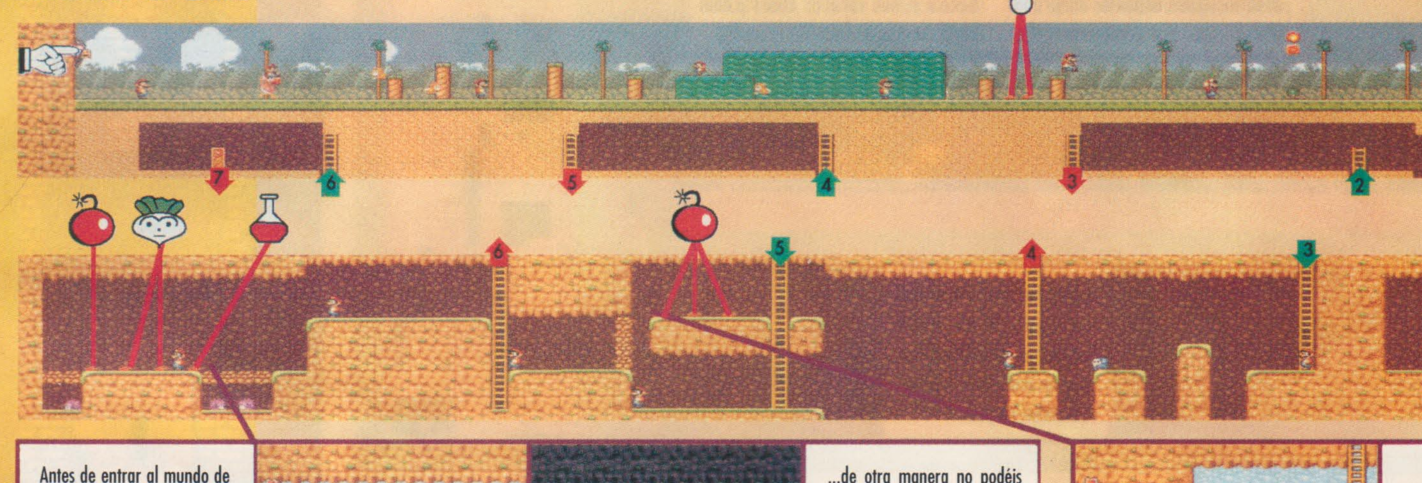








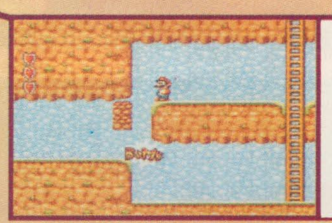
MUNDO 3.2



Antes de entrar al mundo de las sombras o al de los reflejos, debéis hacer estallar el techo de la cueva a la derecha de este lugar,...



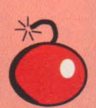
...de otra manera no podéis llegar al hongo de poder. Los erizos no son ningún problema. Como de costumbre, todos los enemigos desaparecen en el mundo de las sombras.



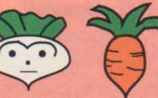
SÍMBOLOS

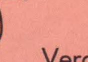

Bloque Pow

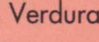

Vida extra


Bomba

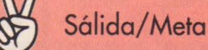

Caparazón de tortuga



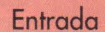






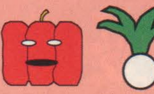

Sálida/Meta

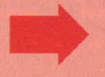
Verduras

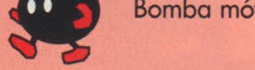

Entrada

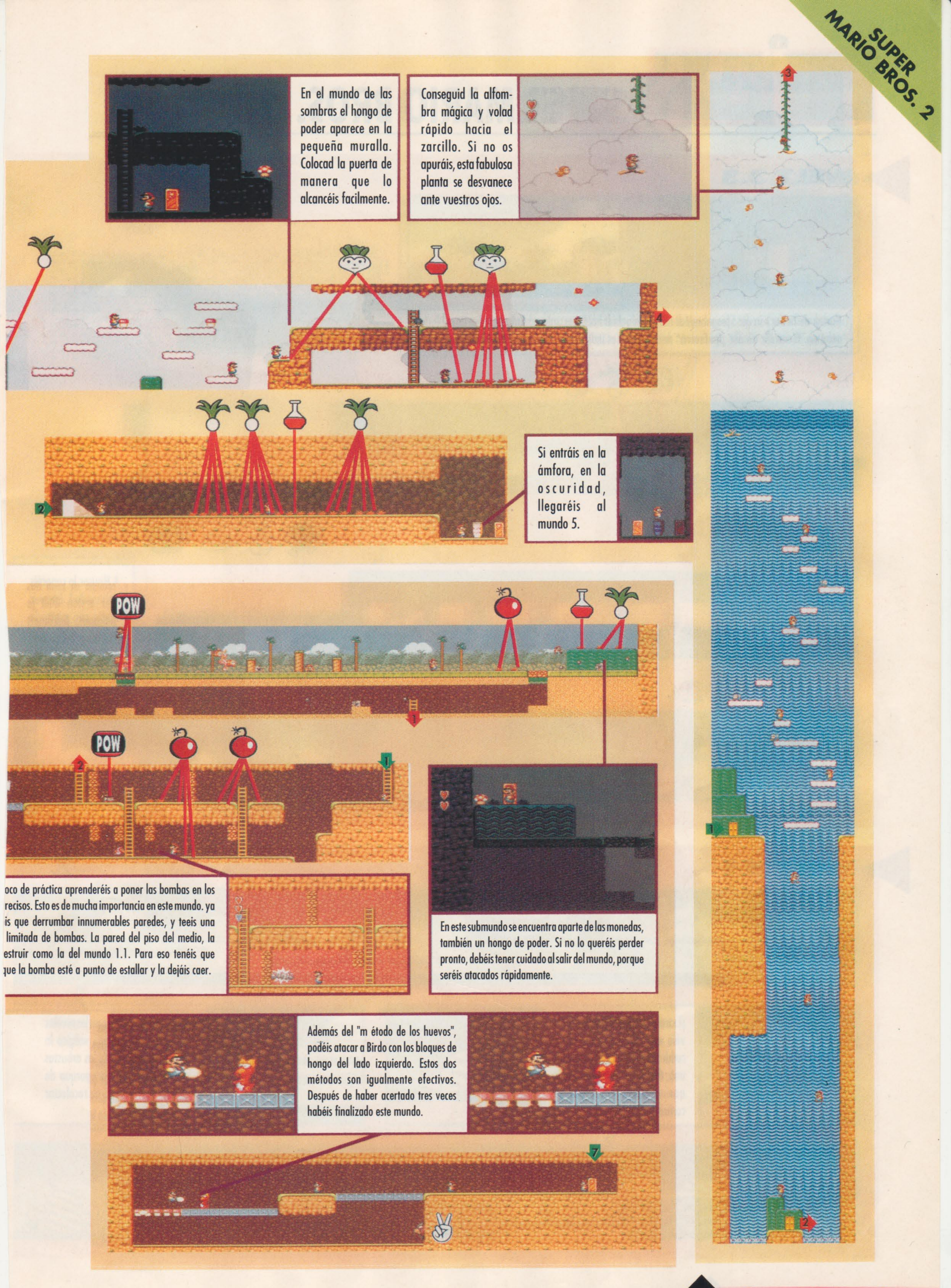

Bomba móvil


Elíxir mágico




Sálida





En el mundo de las sombras el hongo de poder aparece en la pequeña muralla. Colocad la puerta de manera que lo alcancéis facilmente.

Conseguid la alfombra mágica y volad rápido hacia el zarcillo. Si no os apuráis, esta fabulosa planta se desvanece ante vuestros ojos.

Si entráis en la ánfora, en la oscuridad, llegaréis al mundo 5.

oco de práctica aprenderéis a poner las bombas en los recisos. Esto es de mucha importancia en este mundo. ya is que derrumbar innumerables paredes, y teeis una limitada de bombas. La pared del piso del medio, la estruir como la del mundo 1.1. Para eso tenéis que que la bomba esté a punto de estallar y la dejáis caer.

En este submundo se encuentra aparte de las monedas, también un hongo de poder. Si no lo queréis perder pronto, debéis tener cuidado al salir del mundo, porque seréis atacados rápidamente.

Además del "m étodo de los huevos", podéis atacar a Birdo con los bloques de hongo del lado izquierdo. Estos dos métodos son igualmente efectivos. Después de haber acertado tres veces habéis finalizado este mundo.



SUPER MARIO BROS. 2

MUNDO 3.3

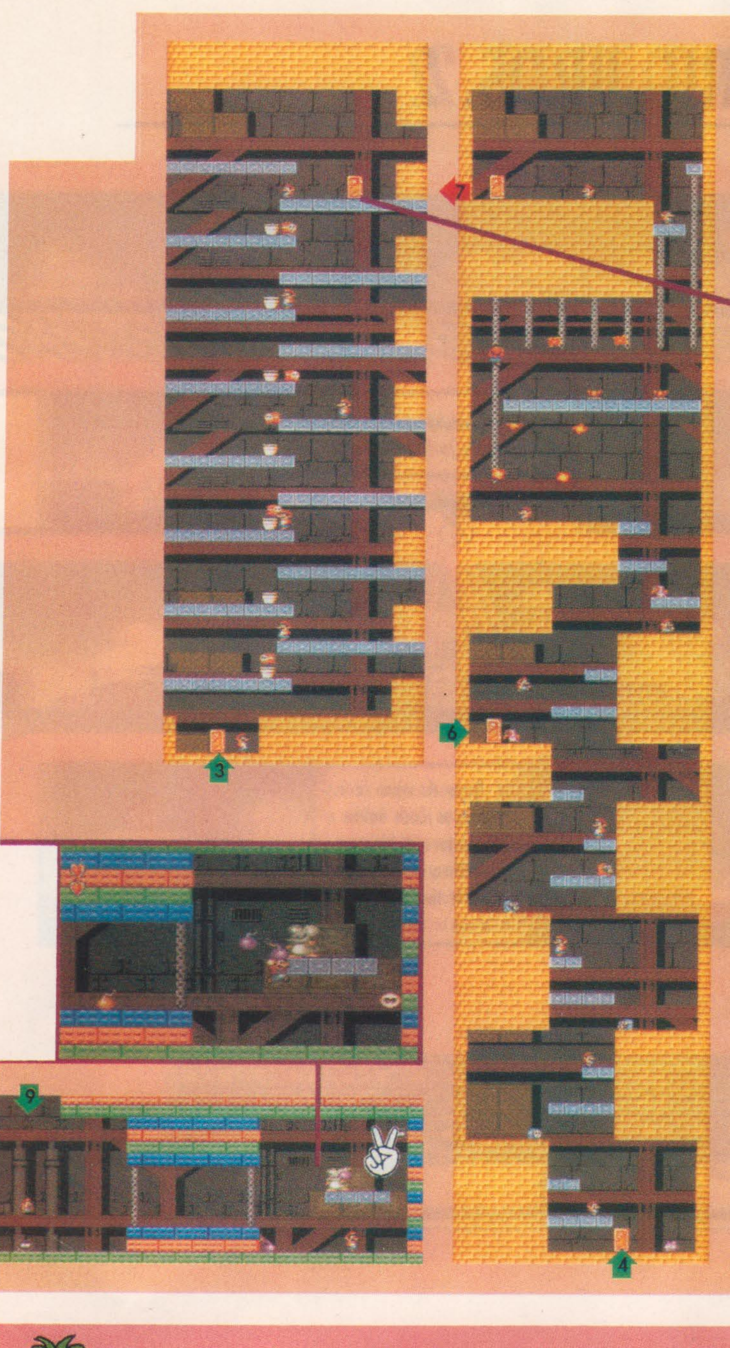
Despues de haber recogido las monedas del mundo de los reflejos, intentad también llevar el bloque Pow. Cuando salgáis de allí, aparecerán derrepente dos bloques en la pantalla.¡Qué práctico!

A Mouser lo conocéis del mundo 1. Esta vez tenéis que acertarle seis veces, y enfrentarlo como ya sabéis.

MUNDO 4.1

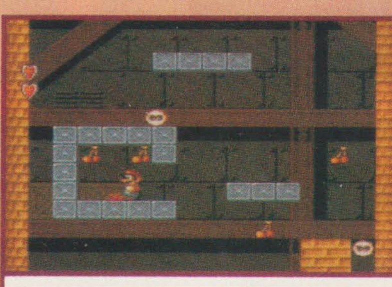
¡Extremadamente cómodo! Ya véis que los cañones sobre ruedas son útiles. Para capturar uno de estos vehículos tenéis que echar a vuestros contrincantes hacia abajo.

Como ya habéis visto en los nivéles anteriores, el brebaje mágico lo debéis tomar cuando los arbustos estén en la pantalla, porque de otra manera no podréis recolectar todas las monedas.

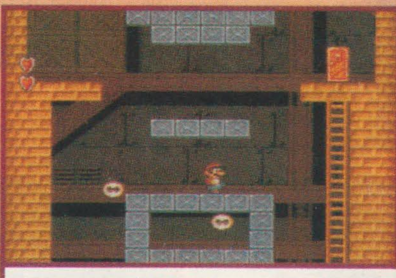




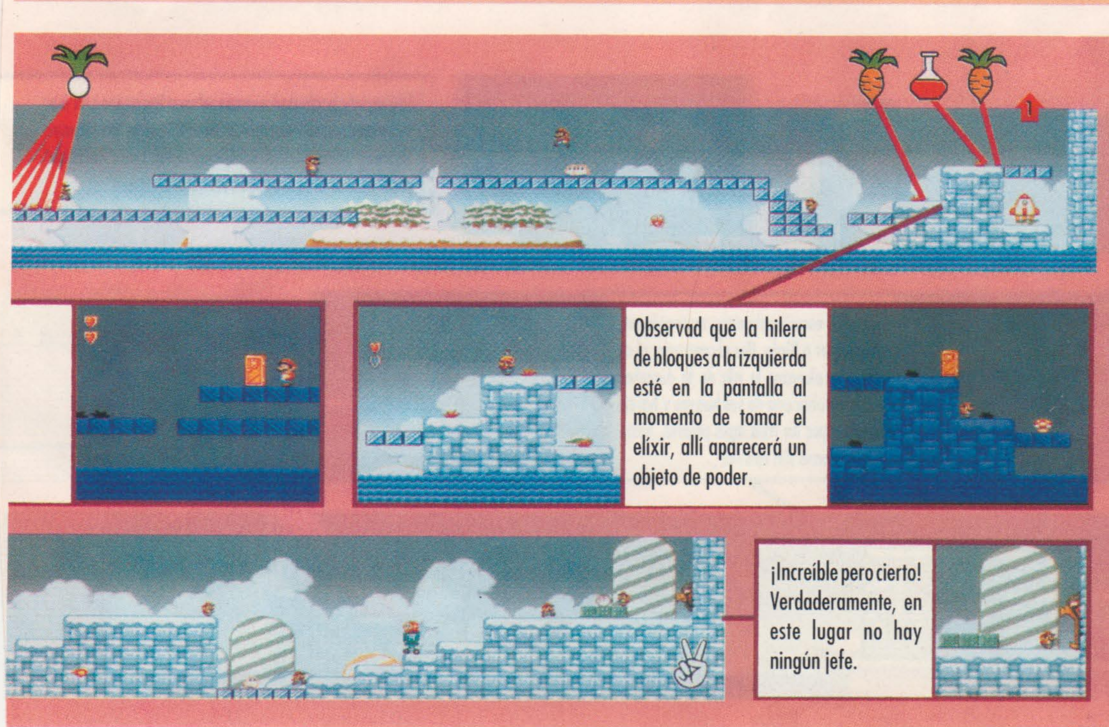
Detrás de esta puerta se oculta la llave tan importante. Pensad que Phanto se despertará, en el momento que la cojáis.



En algunas situaciones difíciles es recomendable dejar de recoger las cerezas y huir de los Sparks, porque son bastante agresivos.



Antes que os dirijáis a la puerta, observad detenidamente los movimientos de los Sparks, para saltar en el momento preciso.



Observad que la hilera de bloques a la izquierda esté en la pantalla al momento de tomar el elíxir, allí aparecerá un objeto de poder.

¡Increíble pero cierto! Verdaderamente, en este lugar no hay ningún jefe.



SUPER MARIO BROS. 2

MUNDO 4.2

Para pasar al mundo 6 hay que tomar el brebaje mágico...

El chorro de agua de las ballenas os puede ayudar a llegar a las plataformas de arriba. Por otro lado os hacen daño si las tocáis por la parte de abajo.

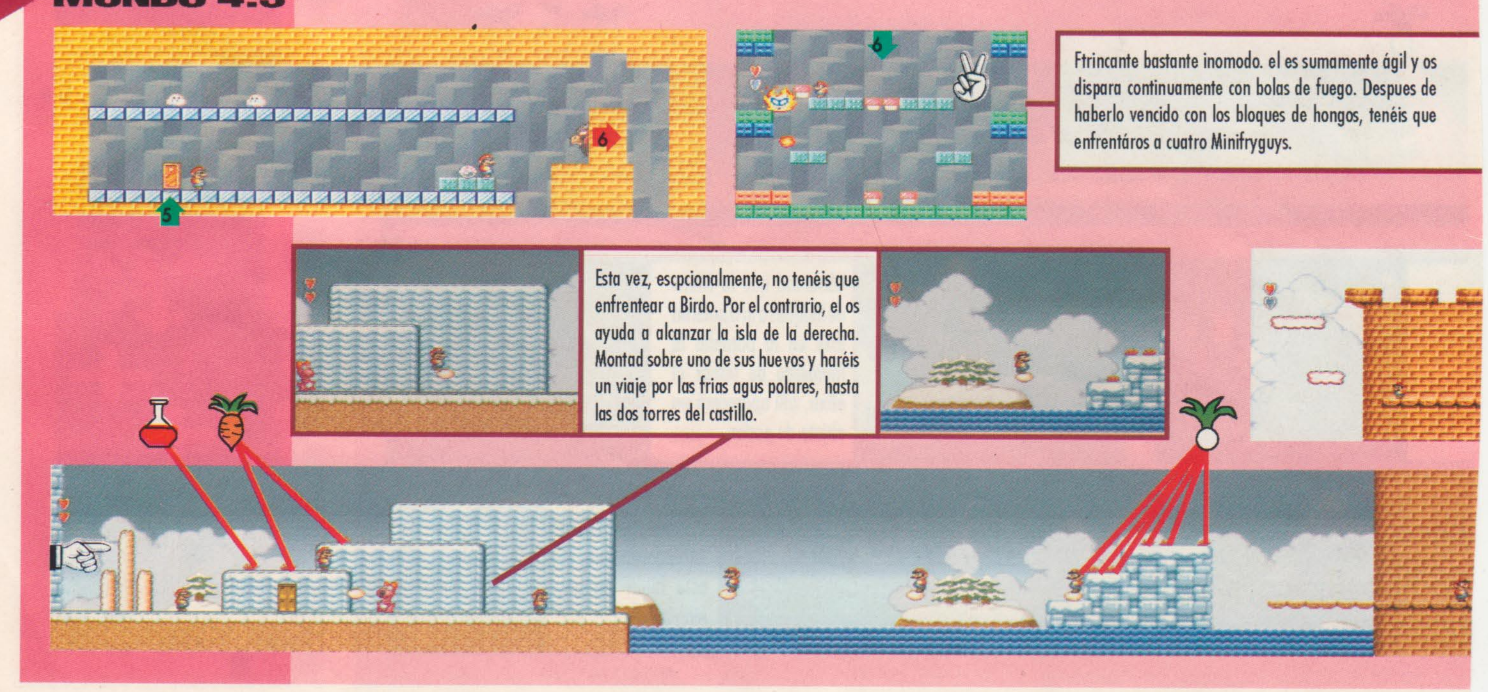
Como el hongo está sobre la aleta flotante, deberíais ir con mucho cuidado a recogerlo. Si caéis en el agua, perderéis inmediatamente una vida, aunque sepáis nadar.

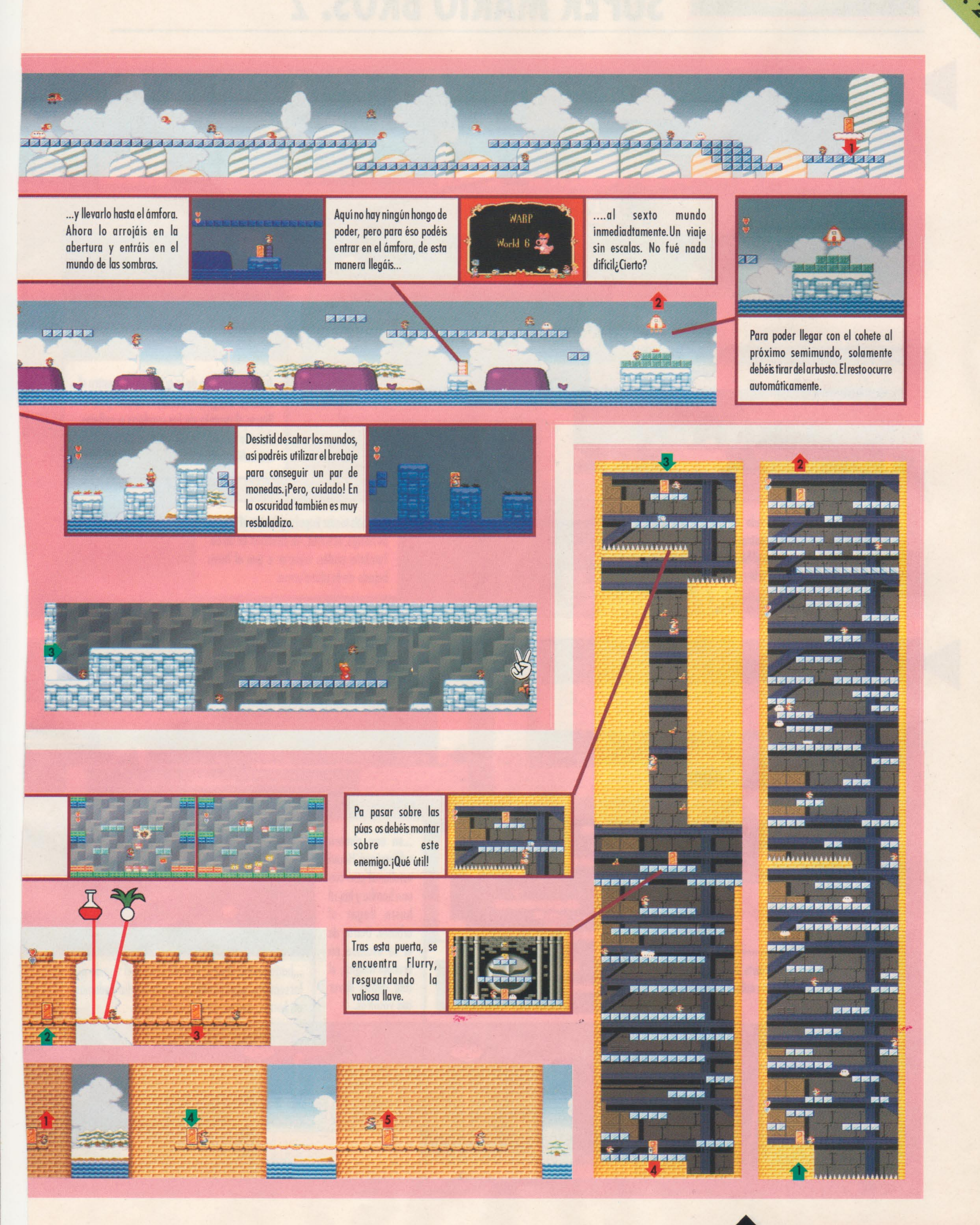


MUNDO 4.3

Ftrincante bastante inomodo. el es sumamente ágil y os dispara continuamente con bolas de fuego. Despues de haberlo vencido con los bloques de hongos, tenéis que enfrentáros a cuatro Minifryguys.

Esta vez, escpcionalmente, no tenéis que enfrentear a Birdo. Por el contrario, el os ayuda a alcanzar la isla de la derecha. Montad sobre uno de sus huevos y haréis un viaje por las frias agus polares, hasta las dos torres del castillo.





...y llevarlo hasta el ámfora. Ahora lo arrojáis en la abertura y entráis en el mundo de las sombras.
Aquí no hay ningún hongo de poder, pero para éso podéis entrar en el ámfora, de esta manera llegáis...
WARP
World 6
....al sexto mundo inmediadtamente. Un viaje sin escalas. No fué nada difícil¿Cierto?
Para poder llegar con el cohete al próximo semimundo, solamente debéis tirar del arbusto. El resto ocurre automáticamente.
Desistid de saltar los mundos, así podréis utilizar el brebaje para conseguir un par de monedas. ¡Pero, cuidado! En la oscuridad también es muy resbaladizo.
Pa pasar sobre las púas os debéis montar sobre este enemigo. ¡Qué útil!
Tras esta puerta, se encuentra Flurry, resguardando la valiosa llave.



SUPER MARIO BROS. 2

MUNDO 5.1

Justo al principio de la grada se encuentra el brebaje mágico, con cuya ayuda podréis llegar al mundo de las sombras o reflejos. Cuando aparezcáis allí, encontraréis algunas monedillas extra.

Esta vez Birdo se ha colocado en una posición incómoda (para vosotros). El se encuentra en el pedestal con el bloque de hongo y es difícil acertarle. Si lo cogéis,...

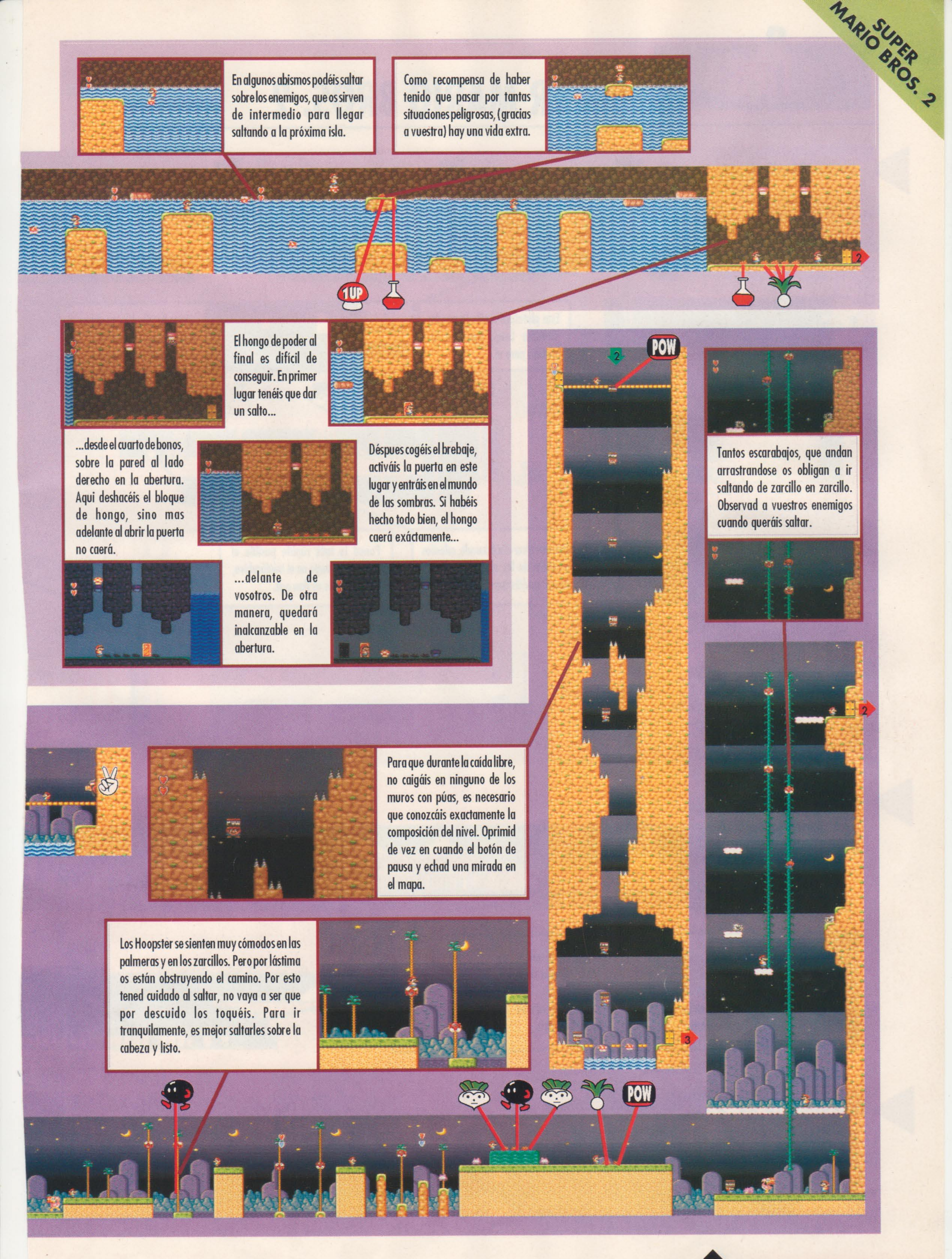
...debéis tomar impulso y lanzar el bloque de hongo, al saltar, en dirección de Birdo. También podéis esperar a que el haya bajado de la plataforma.

MUNDO 5.2

Un hongo de poder es, en este lugar, de mucha ayudad, debéis decidir. Para recibirlo, entrad en el ámfora y os encontraréis...

...en una cámara subterránea. Haced estallar el piso con una bomba y bajad hasta llegar al arbusto. Detrás de él se esconde un brebaje mágico, el cual debéis llevar con vosotros...

...hacia arriba. Ahora, cuando entréis al mundo de las sombras, encontraréis algunas monedas y además un hongo, que en verdad os merecéis.


SUPER MARIO BROS. 2
En algunos abismos podéis saltar sobre los enemigos, que os sirven de intermedio para llegar saltando a la próxima isla.
Como recompensa de haber tenido que pasar por tantas situaciones peligrosas, (gracias a vuestra) hay una vida extra.
1UP
El hongo de poder al final es difícil de conseguir. En primer lugar tenéis que dar un salto...
...desde el cuarto de bonos, sobre la pared al lado derecho en la abertura. Aquí deshacéis el bloque de hongo, sino mas adelante al abrir la puerta no caerá.
Déspues cogéis el brebaje, activáis la puerta en este lugar y entráis en el mundo de las sombras. Si habéis hecho todo bien, el hongo caerá exáctamente...
...delante de vosotros. De otra manera, quedará inalcanzable en la abertura.
POW
Tantos escarabajos, que andan arrastrandose os obligan a ir saltando de zarcillo en zarcillo. Observad a vuestros enemigos cuando queráis saltar.
Para que durante la caída libre, no caigáis en ninguno de los muros con púas, es necesario que conozcáis exactamente la composición del nivel. Oprimid de vez en cuando el botón de pausa y echad una mirada en el mapa.
Los Hoopster se sienten muy cómodos en las palmeras y en los zarcillos. Pero por lástima os están obstruyendo el camino. Por esto tened cuidado al saltar, no vaya a ser que por descuido los toquéis. Para ir tranquilamente, es mejor saltarles sobre la cabeza y listo.
POW

SUPER MARIO BROS. 2

MUNDO 5.3

Esta plataforma sólo la puede alcanzar Luigi. Recoged el brebaje para el...

...mundo de las sombras y entrad en el ánfora. Así apareceréis en el mundo 7.

Antes de entrar al submundo, colocáos en medio de los arbustos. De esta manera podéis coger más monedas.

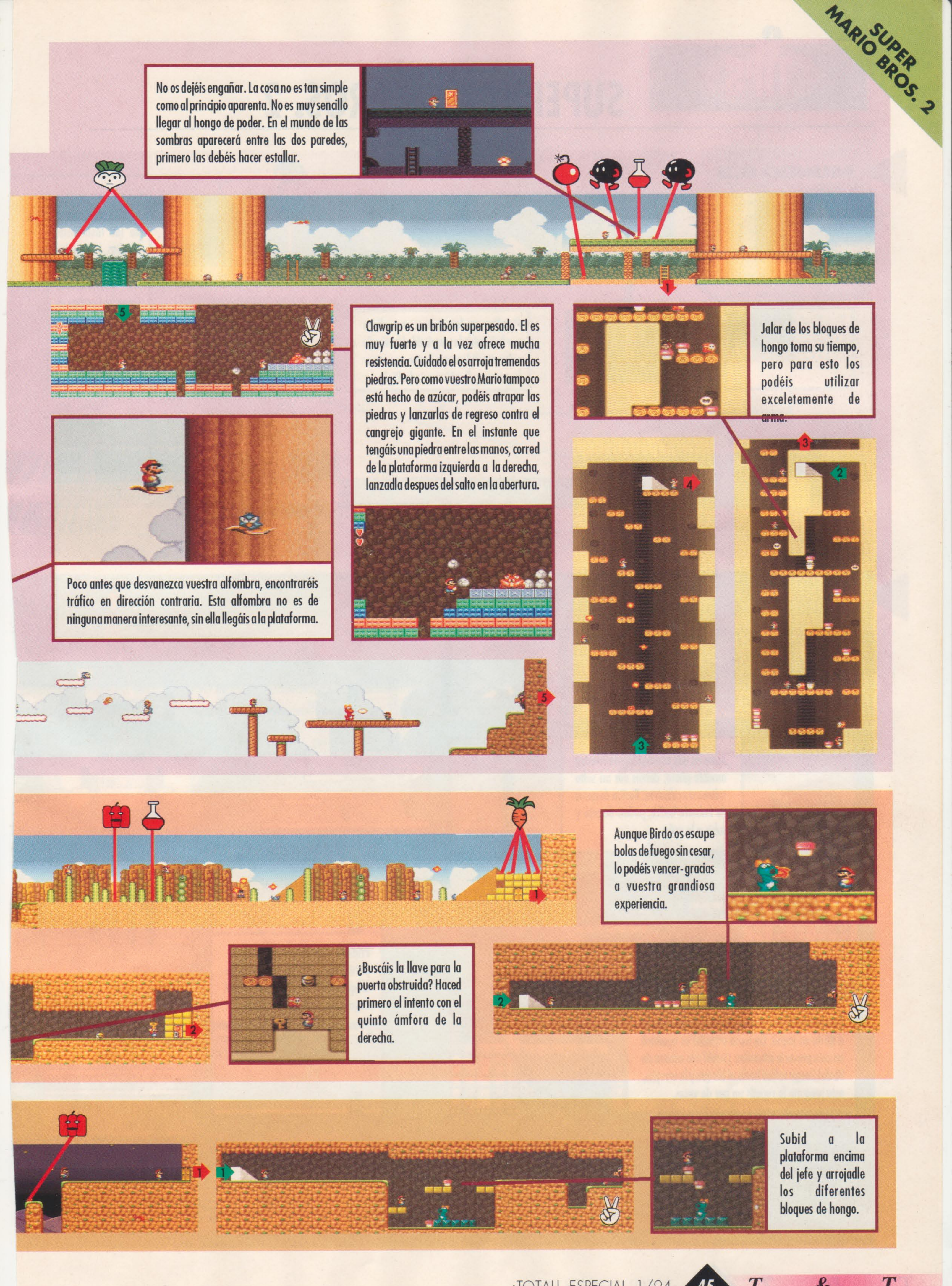
Poned lo más rápido posible el bloque de hongo en el miniánfora, y las bombas os dan paz.

MUNDO 6.1

Tened cuidado, que no se vaya a sumergir el hongo de poder en las arenas movedizas.

Al principio, en el tercer ánfora de la izquierda, se encuentra oculta una vida extra.

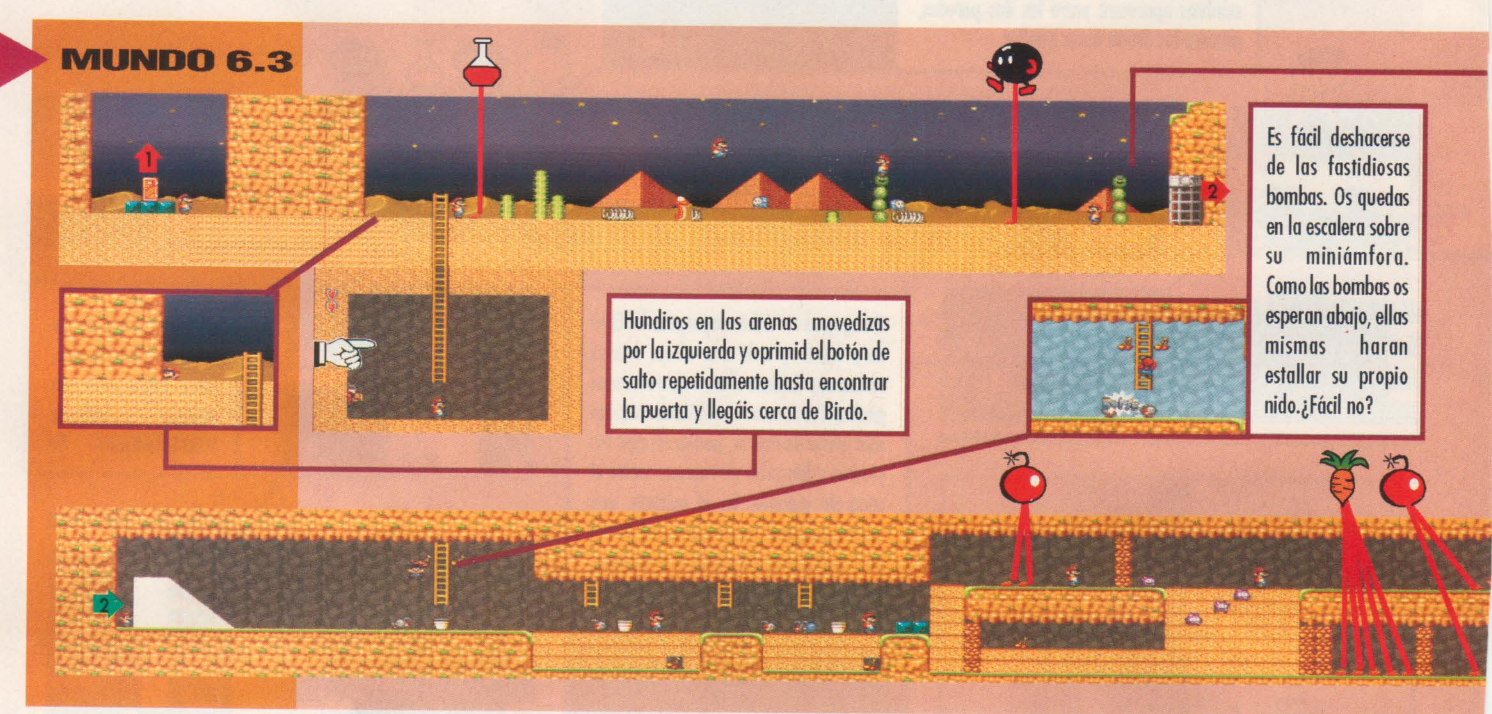
MUNDO 6.2


SUPER MARIO BROS. 2
No os dejéis engañar. La cosa no es tan simple como al principio aparenta. No es muy sencillo llegar al hongo de poder. En el mundo de las sombras aparecerá entre las dos paredes, primero las debéis hacer estallar.
Clawgrip es un bribón superpesado. El es muy fuerte y a la vez ofrece mucha resistencia. Cuidado el os arroja tremendas piedras. Pero como vuestro Mario tampoco está hecho de azúcar, podéis atrapar las piedras y lanzarlas de regreso contra el cangrejo gigante. En el instante que tengáis una piedra entre las manos, corred de la plataforma izquierda a la derecha, lanzadla despues del salto en la abertura.
Jalar de los bloques de hongo toma su tiempo, pero para esto los podéis utilizar exceletemente de arma.
Poco antes que desvanezca vuestra alfombra, encontraréis tráfico en dirección contraria. Esta alfombra no es de ninguna manera interesante, sin ella llegáis a la plataforma.
Aunque Birdo os escupe bolas de fuego sin cesar, lo podéis vencer-gracias a vuestra grandiosa experiencia.
¿Buscáis la llave para la puerta obstruida? Haced primero el intento con el quinto ámfora de la derecha.
Subid a la plataforma encima del jefe y arrojadle los diferentes bloques de hongo.



SUPER MARIO BROS. 2

MUNDO 6.3



Es fácil deshacerse de las fastidiosas bombas. Os quedas en la escalera sobre su miniámfora. Como las bombas os esperan abajo, ellas mismas haran estallar su propio nido. ¿Fácil no?

Hundiros en las arenas movedizas por la izquierda y oprimid el botón de salto repetidamente hasta encontrar la puerta y llegáis cerca de Birdo.

MUNDO 7.1

Antes de que os despidáis de vuestro amable piloto, debéis dar un salto sobre esta columna. Recién despues de haberlo hecho, podéis dejarlo y subir a la nube.

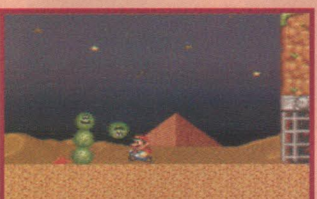
Primero eliminad a los enemigos, para luego construir una ruma de bloques de hongo. Ahora podéis llegar más fácil a la escalera.

Con un solo bloque de hongo tenéis que mantener a Birdo en jaque. Un truco especial os ayudará en esta precaria situación: ¡Subid a la cabeza de Birdo! Luego saltad hacia el bloque y lo arrojáis, este jueguito lo repetis un par de veces.

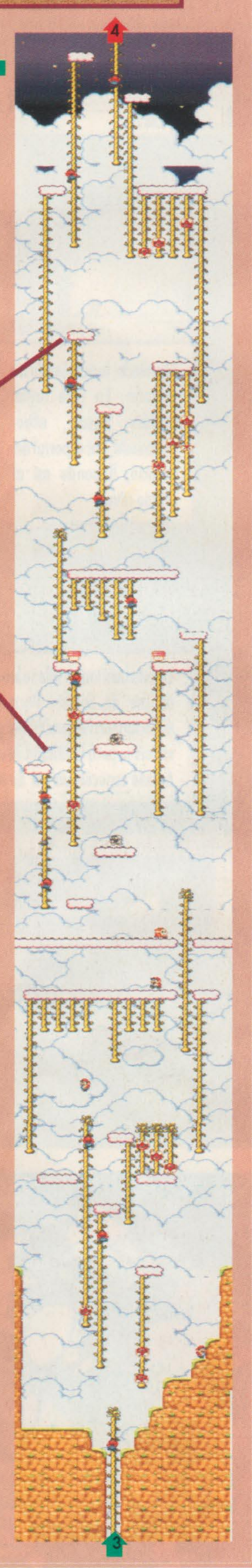


El gigantesco cáctus Pokey tiene una apariencia muy, muy poco amigable, pero no es tan difícil de derrotar. Vuestra principal ventaja es que podéis saltarle a la cabeza...

...sin llegar a ser lastimados. Al haber llegado a su cabeza, lo podéis ir desarmando poco a poco. De esta manera también conseguiréis unas buenísimas armas.



Nuevamente podéis conseguir el hongo de poder en el mundo de los reflejos, solamente habiendo tenido un par de ajetreos. En la pantalla véis donde aparecerá este honguito, entonces reventad las paredes estorbantes y llegáis a este extra.



Como en el mundo 5.2, tenéis que demostrar vuestra destreza para escalar. Pero debéis tener mucho cuidado de los endemoniados Hoopsters.

Antes de tener cara a cara al enemigo final del sexto mundo, tendréis una muy ardorosa discusión con Birdo. ¡Enseñadle que tenéis razón!

Antes de salir volando, podéis recolectar las monedas de la casita.

Esperad hasta que tengáis el camino libre, para no caer en las garras de los enemigos, al pasar por las diferentes nubes. Saltad dando vuelta a la esquina y llegaréis a la escalera que os lleva más adelante.

Tres bloques de hongo arrumados, uno sobre el otro, bastan para que las bolas de fuego de Tryclides no sean más peligro. Luego cogéis uno de los...

...bloques restantes, y lo lanzáis por sobre la barrera contra las cabezas de serpiente. Tres aciertos y os habéis acercado un buen trecho hacia la princesa.



SUPER MARIO BROS. 2

MUNDO 7.2

Sin miedo, la apariencia no engaña. En este lugar podéis pasar, efectivamente, por el portal del palacio, llegando así al último nivel.

En esta habitación os espera un pasaje peligroso. Aquí los Sparks están rodeando las plataformas. Cuando estéis camino hacia arriba, va a ser difícil llegar sin haber sido lastimado por estos bestias.

Una de los dos submundos de este nivel. Entonces no dejéis que se escape este hongo de poder.

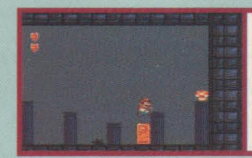
En esta habitación sólo se han agazapado un par de Sparks. Para vosotros no deberían ser más problema, ya que ahora sabéis su poca habilidad de movimiento. Aparte conocéis un par de trucos.

Para no tropezar con ningún enemigo sobre la banda movible, mirad primero las bandas con minuciosidad. Si os fijáis en ellas hay una marca, que os indica la dirección a tomar.

En el camino hacia el fondo podéis ir con mucha calma recogiendo cerezas, después de haber vencido enemigos a punta de bloques de hongo.

Al tropezar con un enemigo debajo del techo, se tiene que tener un cuidado especial. Si sois Mario grande no tenéis muchas posibilidades de esquivarlo.





Uno de los pocos hongos de poder del mundo 7.2 lo encontráis en el submundo de esta habitación. Pero coged el arbusto de la izquierda, el otro tiene una bomba.

Aquí lo mejor es ahorrar tiempo y nervios, evitando tomar el duelo contra Birdo. ¡Pasád corriendo!

El encuentro final con Birdo se diferencia de los otros en un punto: Si esta vez también lográis vencerlo, el os hara un pequeño regalo, en forma...

...de la llave para la puerta que os conduce hacia Warp, el supercanalla. Pero hasta que lleguéis a la puerta, tendréis una abominable compañía: ¡Phanto!

Al instante de coger el cristal, la esclusa cobra vida y solamente la podéis parar de una manera: !Tres aciertos con bloques de hongo!

Antes de salir a recoger las cerezas es mejor observar unos momentos a los Sparks. Ellos siempre tienen el mismo recorrido, siendo así fáciles de calcular.

En el gran final tenéis que arrojar todo tipo de verduras y legumbres contra Warp, lo mejor es de la plataforma inferior.

EL FINAL

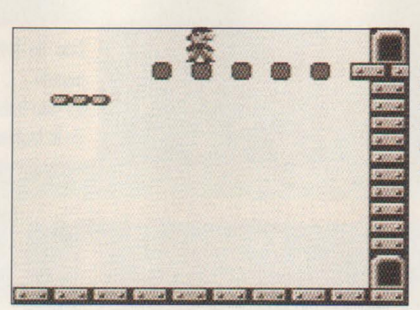
The End

GAME BOY

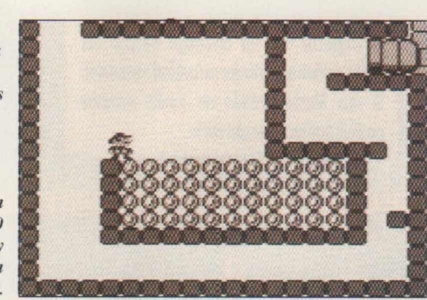
1 Jugador

Nintendo

80 DM



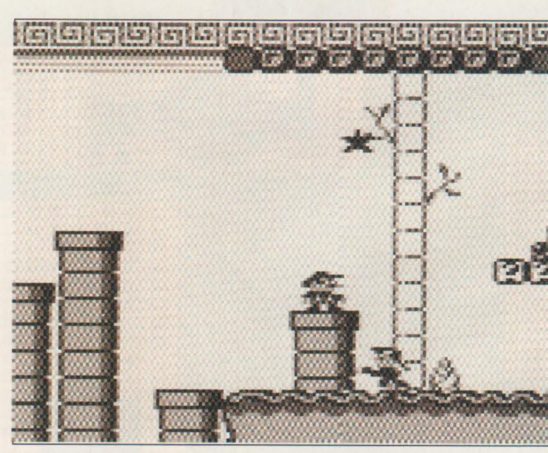
¡Qué dilema! La salida de arriba os lleva hacia los bonos- pero es difícil llegar a ella.



Monedas en cantidad: 100 monedas y obtenéis un Mario extra.

Mario en formato de bolsillo: Este plomero desconcertó, desde el principio, al Game Boy- La mascota de Nintendo echó aquí también una mano en la venta de varios módulos.

SUPER MARIO LAND



Portátil: Mario, el talentoso saltarín, también en el Game Boy.

Cuando la princesa Toadstool ya había aparecido en el escenario NES, Mario tuvo que ir en busca de su antigüamente adorada Daisy, la de los viejos tiemos de "Donkey-Kong", apareciendo así en sus primeros ajetréos como héroe de bolsillo. Naturalmente, la pobre ha vuelto a ser secuestrada, y ruega urgentemente por que la liberen de las garras del horror- Como contrincante final no aparece tampoco el bribonazo de Bowser, ni tampoco algún familiar suyo, sino diferentes malévolos personajes del reino de las fábulas, cuyos nombres alcanzan desde Biokiton hasta Totomesu; todos ellos podrían provenir de la mitología china. Este plomero portátil esta armado, en algo, como en Super Mario Bros. 1: Un empujón decidido, y de los bloques aparecen diversos objetos útiles. Al coger un hongo brotante, Mario se convierte en Super Mario; coge una flor, podrá disparar bolas de fuego a los malvados, una estrella lo vuelve por unos momentos invulnerable.

La aventura comienza en unos nivéles sencillos, pero poco después debéis explorar unas peligrosas,

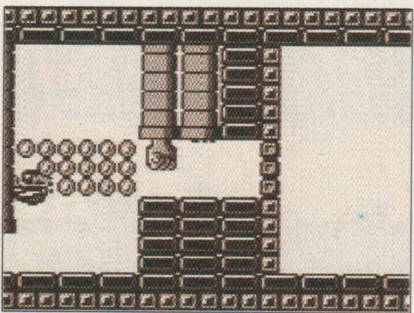
-POSITIVO-
Ya en el primer intento resultó una jugabilidad irreprochable.

antigüas sepulturas egipcias y evitar unas lúgubres cabezas pétreas. Típico Mario, las pequeñeces escondidas no podían faltar - justo este juego reboza de bloques ocultos, con cuya ayuda podéis avanzar por los lugares más insólitos a recolectar monedas por docenas. Solamente en el Game Boy se le ofrece a Mario un móvil

- NEGATIVO -
Para jugadores experimentados la amplitud no basta.

pocos los 12 nivéles del plomero en el Game Boy. Naturalmente, las gráficas y el sonido no son de lo mejor, a causa de la antigüedad del módulo. La simpleza de los trasfondos no es ningún estorbo, gracias a la buena construcción de los nivéles uno ni se dá





Supertiroteo: Mario en el éxtasis de la balacera.

Mario-Trampas

Códigos de Action-Replay
Vida infinita: 102115DA
Invulnerabilidad: 0A0299FF
Tiempo infinito: 079901DA

aéreo: En una mezcla de platillo volador y aeroplano, a bordo de esta nave debéis hacer frente al tiroteo en dos nivéles, en los que hay montones de monedas esperando ser recolectadas. Pero al final tendréis que combatir unos contrincantes finales, que son muy bestiales ¡Será un gran tiroteo! Los contrincantes finales han sido tomados, en su simplicidad, del primer Super Mario Bros. - En verdad no os tropezaréis con Bowser, pero las tácticas de ataque de los super canallas son muy parecidas- Según parece, estas bestias de fábula no se han enterado de las tácticas modernas de ataque y transmutación. Habéis vencido al primer contrincante final, entonces parece ser, que el triunfo se acerca: Aparentemente, Daisy espera que la rescatéis, pero en realidad se trata de una trampa: Ella no es vuestra adorada dama, sino un malvado esbirro disfrazado. Ya la primera versión de Game Boy había acertado como una bomba- y con razón. Tanta jugabilidad y extras escondidos no se había dado nunca en un aparato tan pequeño. A pesar que Mario posee todas las habilidades de Mario 1, la jugabilidad de esta primera aventura del Game Boy es más moderna. Por lo menos en este aspecto se orientaron del, por esos tiempos, más actual Super Mario Bros. 3 de NES. Uno echa de menos la modalidad de juego con dos participantes, que sería posible con Game Boys acoplados- lástima. La extensión de la aventura dejará mal sabor a los experimentados jugadores de Mario: En comparación con un Mario 3 son muy

cuenta. Si buscáis un fabuloso Jump&Run para entreteneros, sin exigir una calidad de un Super Mario 3, con esta nueva, primera aventura del plomero en Game Boy quedaréis satisfechos. Si esperáis un juego,que se semeje al magnífico del Super Nintendo, entonces debéis escoger solamente la segunda versión, ésta ofrece una mayor cantidad de nivéles, por los que encotraréis el juego más entretenido. Los verdaderos Mario-maniáticos deberían tener también la primera aventura portátil de Mario.

Julian Eggebrecht

Super Mario Land

Gráficas ■■■■□□
Sencillas pero bonitas- Mario no ofrece nada de opulencias gráficas, pero estan adecuadamente hechas.

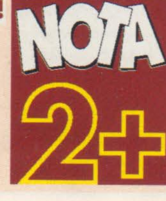
Sonido ■■■■□□
También los sonidos típicos Mario se escuchan bien en el Game Boy, pero sin embargo podría haberse hecho mejor.

Jugabilidad ■■■■■■
Pequeña pero fina. Lo que se ofrece es absolutamente irreprochable- el manejo y el diseño son muy buenos.

Diversión ■■■■□□
Mario- fanáticos no necesitan mucho tiempo de juego - es más adecuado para primerizos que para los experimentados.

¡CHEQUEO TOTAL!

Género..................Jump&Run
Nivéles..................12
Dificultad..............Media
Continuidad............
Memoria................1/2 MBit
Disponibilidad.........En venta







SUPER MARIO LAND

MUNDO 1.1

Por Klaus-Dieter Hartwig

¡Mala suerte Mario! Los cuartos de bonos no sirven de atajo como en Super Mario Bros. Pero sin embargo no deberiáis dejar la oportunidad de coger un par de monedas.

Saltad contra éste poco vistoso bloque y recibiréis una vida extra.

MUNDO 1.2

Líneas que en el plano aparentemente no llevan a ningún lugar, marcan bloques invisibles. En el lugar indicado ¡ Saltad! y aparecerá una vida extra.

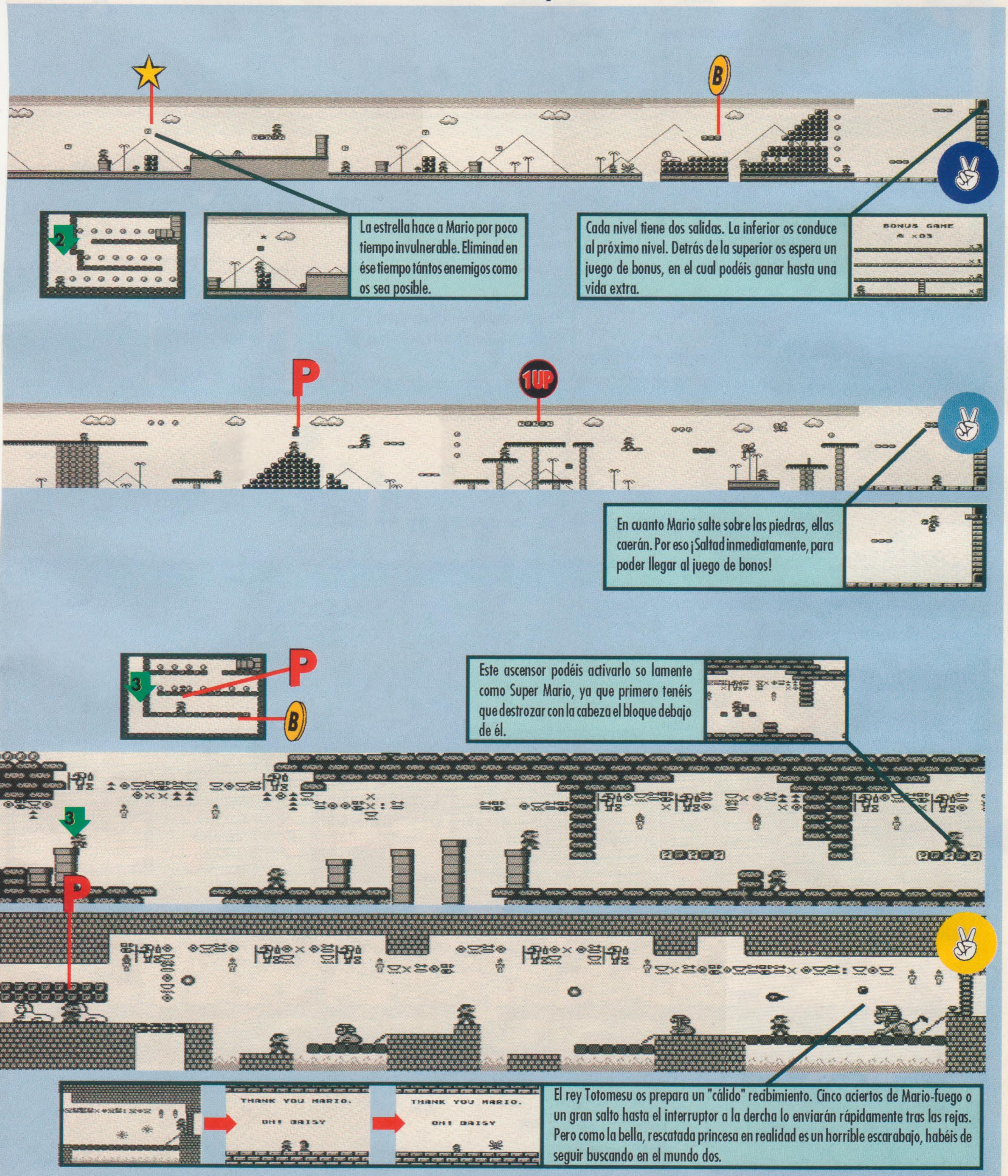
MUNDO 1.3

Aquí se oculta un ascensor. Saltad en la pared de la izquierda hacia arriba, luego ael ascensor Mario será elevado hasta la línea de estatus. Solamente de esta manera llegará a las monedas en el borde superior.

A pesar que la entrada es verdaderamente muy pequeña, Super Mario no debería dejar de recolectar las monedas. Paráos muy junto a la pared y apretad el control direccional para la derecha y para abajo. En el momento que Super Mario haya logrado meterse un poco en la pared, mantened el control apretándolo hacia la derecha y abajo, junto con el botón de salto. ¡Arrastraos por el pasillo!

SIMBOLOS	
Salida	Vida extra
Meta	Poder (Hongo o planta)
Fuente de monedas	Entrada o salida de un cuarto o mundo de bonos
Monedas ocultas	
Estrella	

Que tiempos aquellos cuando princesas secuestradas eran liberadas por príncipes gloriosos. Hoy en día, la princesa Daisy tiene que conformarse y estar feliz, que un plomero italiano vaya a socorrerla...





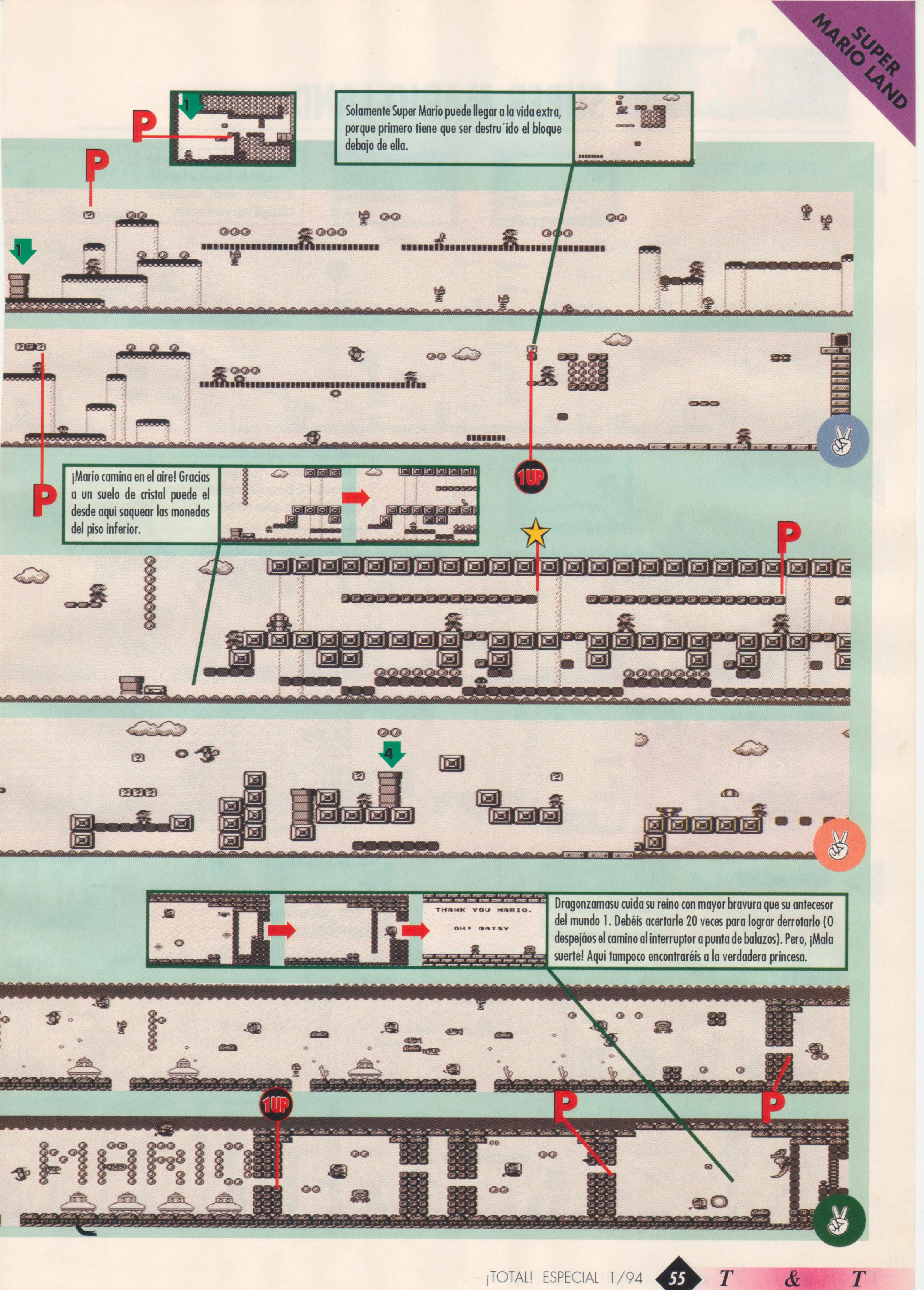
SUPER MARIO LAND

MUNDO 2.1

MUNDO 2.2

Estos pequeños vacíos pueden ser pasados sin dificultad, manteniendo apretado el botón B

MUNDO 2.3


Solamente Super Mario puede llegar a la vida extra, porque primero tiene que ser destru´ido el bloque debajo de ella.
¡Mario camina en el aire! Gracias a un suelo de cristal puede el desde aquí saquear las monedas del piso inferior.
1UP
P
THANK YOU MARIO.
OH! DAISY
Dragonzamasu cuida su reino con mayor bravura que su antecesor del mundo 1. Debéis acertarle 20 veces para lograr derrotarlo (O despejáos el camino al interruptor a punta de balazos). Pero, ¡Mala suerte! Aquí tampoco encontraréis a la verdadera princesa.
MARIO



SUPER MARIO LAND

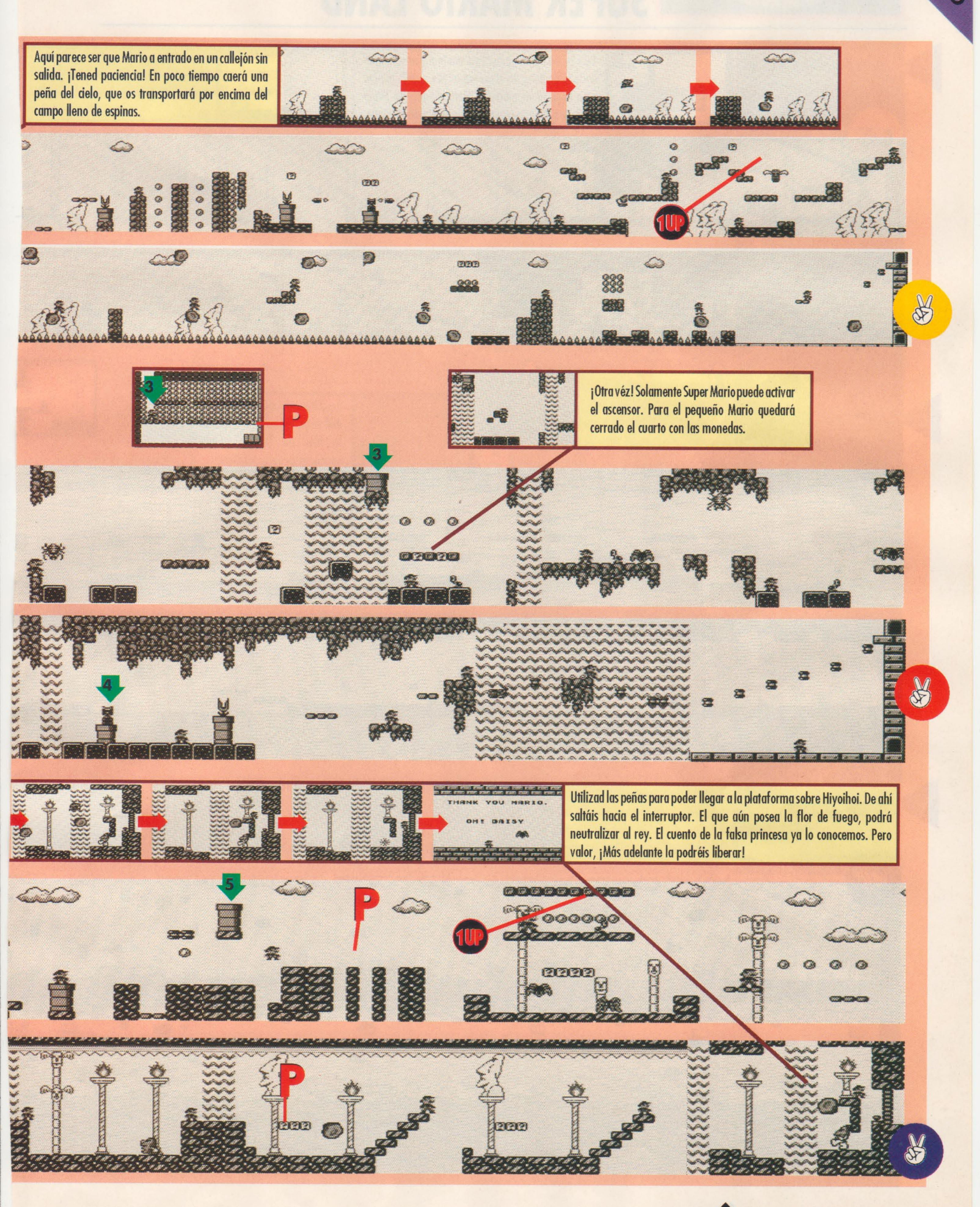
MUNDO 3.1

La cabeza de piedra saltarina puede ser realmente fastidiosa. Esperadla en el punto indicado, ella misma se aplastará bajo vuestros pies.

MUNDO 3.2

Como en el mundo 3.1 os transportará la peña por encima del abismo. No tengáis miedo, si no cogéis la primera. Luego vendrán otras.

MUNDO 3.3


Aquí parece ser que Mario a entrado en un callejón sin salida. ¡Tened paciencia! En poco tiempo caerá una peña del cielo, que os transportará por encima del campo lleno de espinas.
1UP
3
P
¡Otra véz! Solamente Super Mario puede activar el ascensor. Para el pequeño Mario quedará cerrado el cuarto con las monedas.
4
THANK YOU MARIO.
OH! DAISY
Utilizad las peñas para poder llegar a la plataforma sobre Hiyoihoi. De ahí saltáis hacia el interruptor. El que aún posea la flor de fuego, podrá neutralizar al rey. El cuento de la falsa princesa ya lo conocemos. Pero valor, ¡Más adelante la podréis liberar!
5
P
1UP
P



SUPER MARIO LAND

MUNDO 4.1

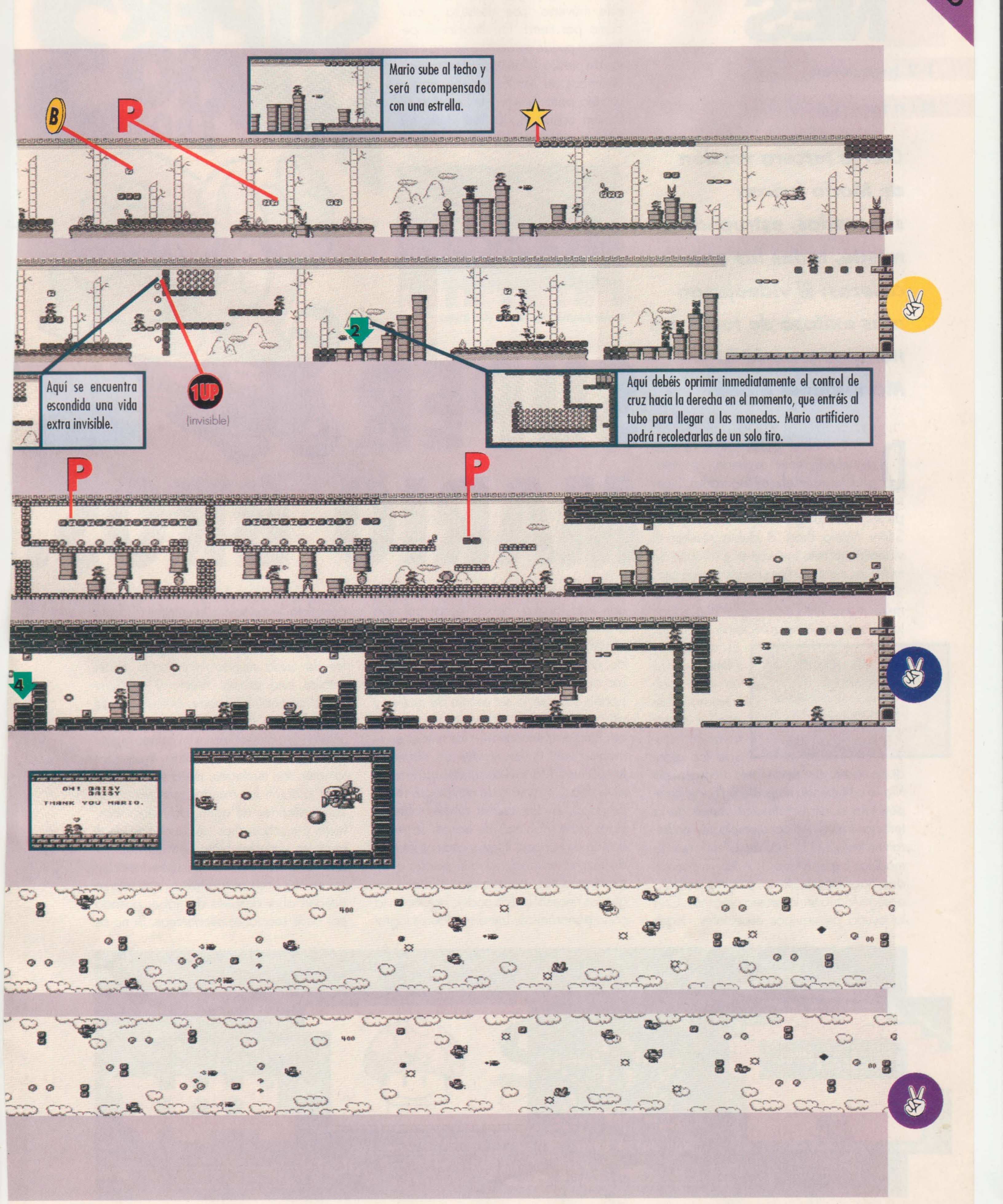
Aquí debéis oprimir inmediatamente el control de cruz hacia la derecha, en el momento que entréis al tubo para llegar a las monedas. Naturalmente un Mario artificiero puede recolectarlas de un tiro desde abajo.

Este adversario (Pioupi) es peligroso. LLevadlo a caer por un precipicio o si sois Mario artificiero simplemente acertadle un tiro.

MUNDO 4.2

Aquí Mario se puede rellenar de monedas. Tan solo el que poséa la flor de fuego, podrá recolectarlas en su totalidad.

MUNDO 4.3


Mario sube al techo y será recompensado con una estrella.
Aquí se encuentra escondida una vida extra invisible.
1UP
(invisible)
Aquí debéis oprimir inmediatamente el control de cruz hacia la derecha en el momento, que entréis al tubo para llegar a las monedas. Mario artificiero podrá recolectarlas de un solo tiro.
OH! DAISY
DAISY
THANK YOU MARIO.

1-2 Jugadores

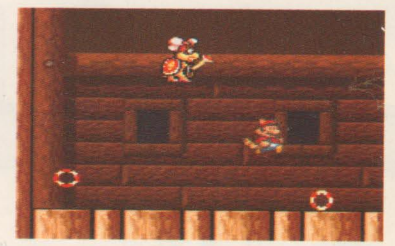
Nintendo

SUPER MARIO BROS.

Con la tercera versión de Mario fueron superadas, estruendosamente, todas las antecesoras: El videojuego más exitoso de todos los tiempos y nació la Mariomanía global

Después que el plomero más famoso del mundo, en su segunda jugarreta, anduvo por caminos separados, Sigeru Miyamoto quizo revolucionar el mundo de los video-juegos con la tercera parte: Super Mario Bros. 3 debía resultar el video-juego más innovativo y extenso de todos los tiempos. Pero no solamente eso, sino también debía ofrecer, de hecho, la mejor jugabilidad alcanzable. El desarrollo de este nuevo megahit tomó dos años. El resultado: Nintendo tuvo un éxito realmente increíble con su nueva creación. Inclusive los grandiosos éxitos con posteriores productos de Mario o Nintendo no pudieron hacer competencia a las monstruosas ventas de la tercera versión. Así por ejemplo, se vendieron en los E.E.U.U. más de 17 millones de módulos Super Mario 3. A las ya conocidas habilidades de la primera versión, agregó Mario en la tercera algo más: Con la ayuda de equipos especiales logró poder volar, con limitaciones, pero en fín. Con equipo de hombre rana puede moverse, con destreza , casi como por tierra. En situaciones peligrosas puede convertirse en una estatua de piedra. Claro que estas nuevas destrezas de Mario, no son ningún secreto para Bowser. El activo a su familia completa, la que vigila los ocho mundos como, flotando a bordo de barcos-aéreos. Antes de que tropezéis con esta familia, debéis pasar por una enorme cantidad de nivéles, que forman vuestro camino. Cada mundo se vá Haciendo, en su extensión, cada vez más grande. Los ocho mundos son tan grandes, que podéis escoger la secuencia de nivéles y así podéis jugar la secuencia que os plazca. Para ésto encontraréis los niveles en el mapa. Junto a los nivéles de normales Jump&Runs, Mario 3 os ofrece algo más de diversidad, en forma de minijuegos incorporados, en los cuales podéis obtener vidas extra y objetos de bonos. La recolección de hongos, flores y otros objétos es de mucha utilidad, ya que podéis ir almacenándolos, para luego utilizarlos según los necesitéis. Los podéis activar en la carta panorámica. Los diseñadores lograron un clásico juego Mario Bros. completo, llevándolo a la cumbre al dar la posibilidad de jugar con Mario y Luigi. Hacer el intento de explicar algunos detalles de cada mundo, significaría hacer estallar esta revista: Mario 3 contiene prácticamente todo lo que, en el campo de Jump&Run, se pueda uno imaginar. Tan sólo la idea de incorporar un mundo gigante, en la cual todos los objetos y trasfondos también son inmensos, merece un Oscar. Pero también los mundos más normales, con trasfondos de agua, desiertos, lava, hielo y muchos otros, rebozan de ideas geniales y niveles brillantemente trabajados. A menudo están bloqueados los accesos en las cartas panorámicas, que solo se pueden abrir después de haber pasado por otras secciones escabrosas. Si no os

– POSITIVO –
Uno de los mejores Video juegos de todos los tiempos, ¡Revolucionario!



Unión familiar: Ataque del clan Koopa.

Inflación de bonos: 1001 vidas hasta la meta



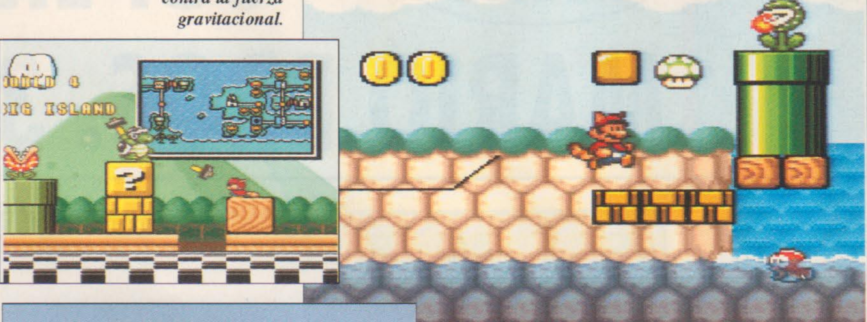
Toad os ofrece extras útiles para el viaje.

Tres estrellas al final del nivel te darán 5 vidas extra.

Ruleta de figuras: Cada intento la acelera.

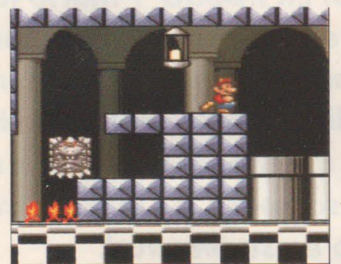
La zona Warp: El camino más corto hacia Bowser.

El arte de volar: Mario de mapache, contra la fuerza gravitacional.

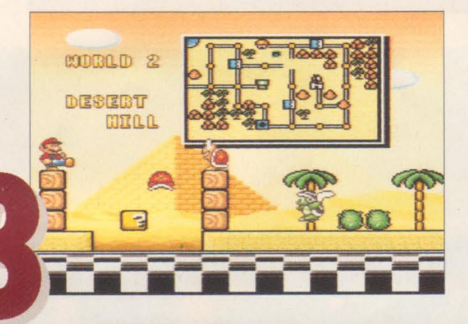


Mario-Trampas

Códigos de Action-Replay
Vida infinita para Mario:
7E073605
Vida infinita para Luigi:
7E073705
Tiempo infinito:
7E05F009



Fuego peligroso: Uno de tántos minicastillos





Clásico: Los MMMario Bros. en vestimenta SNES

basta la opción de memoria a batería incorporada, en la tercera versión también se incorporaron posibilidades Warp, con la ayuda de las que podéis transportáros saltando mundos, pero éstas son difíciles de encontrar. También en el campo de las monedas, habitaciones y objetos ocultos, el juego explota todos los límites: Sobre todo por la capacidad de volar ,podéis alcanzar ahora hasta los más lejanos angulos de los nivéles, es solo cuestión de destreza. Simplemente la extensión de Super Mario 3 deja a los jugadores estupefáctos y justifica la compra del módulo All-Stars. La jugabilidad le resultó a Nintendo, en el tercer intento, en perfección. El manejo y el diseño de los nivéles ya casi son inmejorables. Junto a la extensión y la gran cantidad de idéas, Mario vive de las pequeñas finezas y las innumerables posibilidades de bonos. Algo especial y única diferencia frente al NES-Original, es el juego de bonos Mario Bros. que se encuentra en el menú de títulos. En la Variante de 8- Bits Mario y Luigi tenían que encontrarse para poder recolectar en conjunto por las canalizaciones. Lo único que es un poco decepcionante, son solamente las gráficas de la variante All-Stars, ya que justo el juego más pomposo del módulo tiene la más parecida y sencilla óptica, como la de 8-Bits. En general, Super Mario Bros. es y queda el lásico Mario definitivo. Ni siquier el increíblemente buen Mario 4 pudo superar a su antecesor de manera contundente. El mundo espera aún ansiosamente, que a Sigeru Miyamoto se le ocurra una nueva genialidad. Pero, realmente creer que esta obra maestra pueda ser superada en poco tiempo, es algo ilusorio- Super Mario Bros. es verdaderamente casi insuperable.

Julian Eggebrecht

– NEGATIVO –
Se hubiesen podido hacer gráficas más bonitas- y más conformes a 16-Bits.



Super Mario Bros.3

Gráficas



Aquí hizo falta un poco más de empeño: Justamente la estrella del módulo tiene una calidad muy parecida a la óptica NES.

Sonido

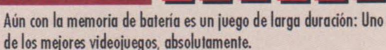


Muchas de las músicas van de acuerdo al juego, además buenos efectos de sonido llevados soberanamente a la escena.

Jugabilidad

Un Jump&Run ya no puede ser mejor: La tercera aventura de Mario es la absoluta reina de la jugabilidad.

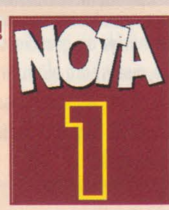
Diversión



Aún con la memoria de batería es un juego de larga duración: Uno de los mejores videojuegos, absolutamente.

¡CHEQUEO TOTAL!

Género.................... Jump&Run
Nivéles.................... 87
Dificultad................. Media
Continuidad.............. Acumulador
Memoria.................... Aprox. 6 MBit
Disponibilidad........... En venta



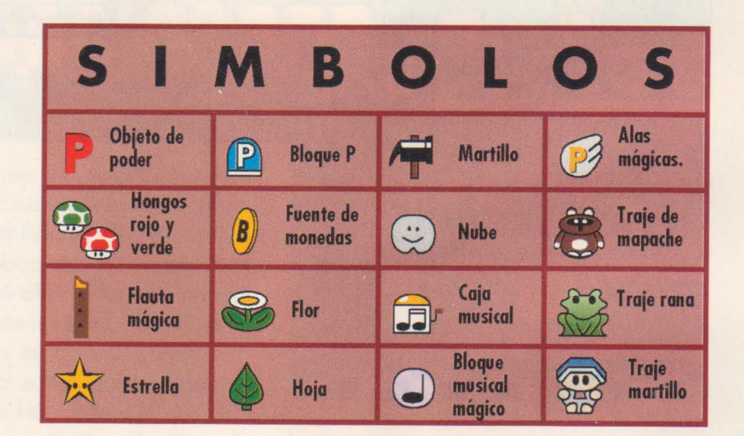


SNES

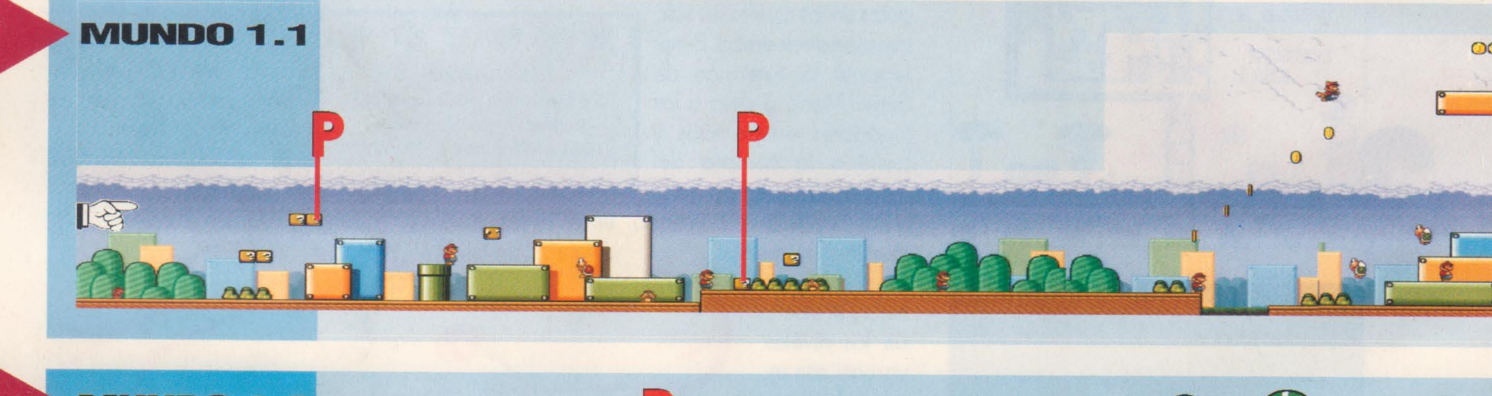
SUPER MARIO BROS. 3

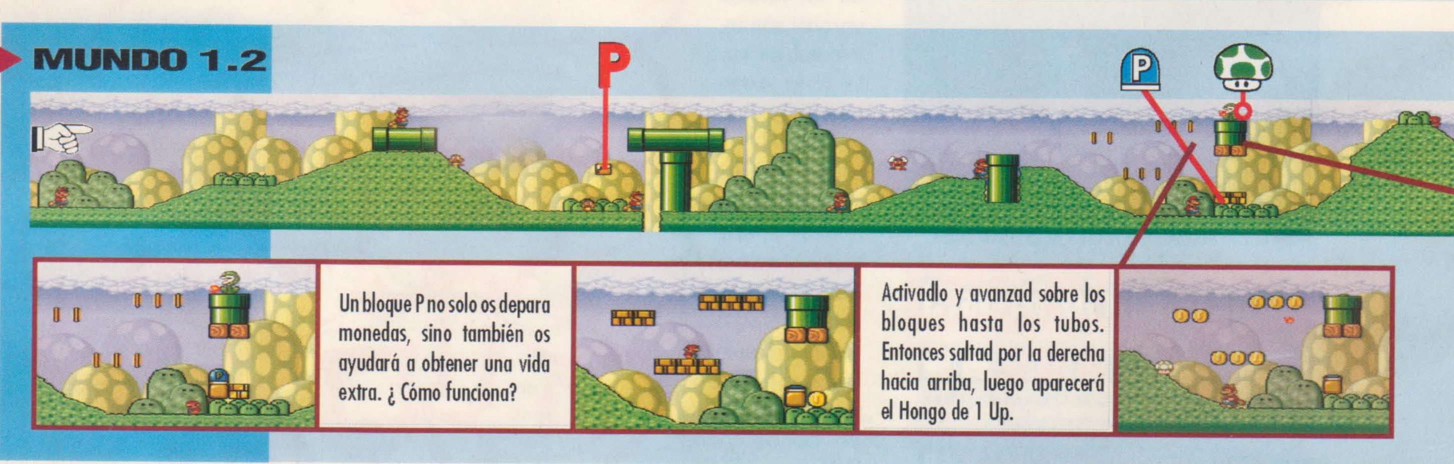
Por Reza Abdolali

En SUPER MARIO 1 Mario logró ahuyentar a su enemigo mortal, Bowser, pero este endemoniado decidió regresar al Reino-Hongo... Para que podáis ayudar a Mario exitosamente, os hemos preparado el juego en su plenitud.



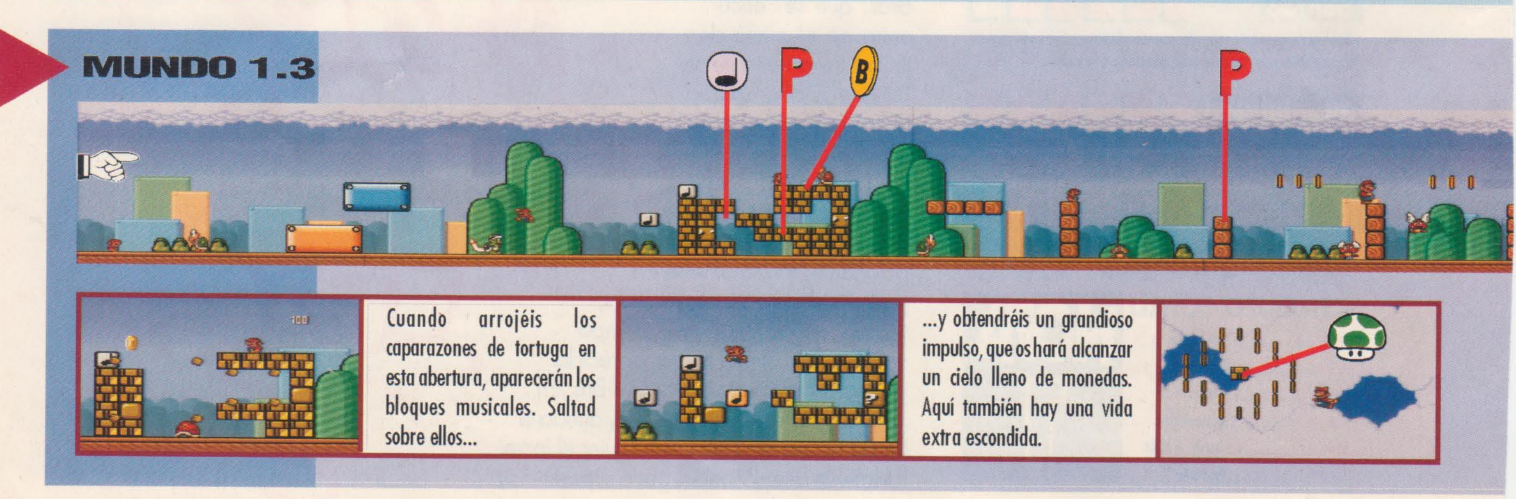
S I M B O L O S			
Objeto de poder	Bloque P	Martillo	Alas mágicas.
Hongos rojo y verde	Fuente de monedas	Nube	Traje de mapache
Flauta mágica	Flor	Caja musical	Traje rana
Estrella	Hoja	Bloque musical mágico	Traje martillo





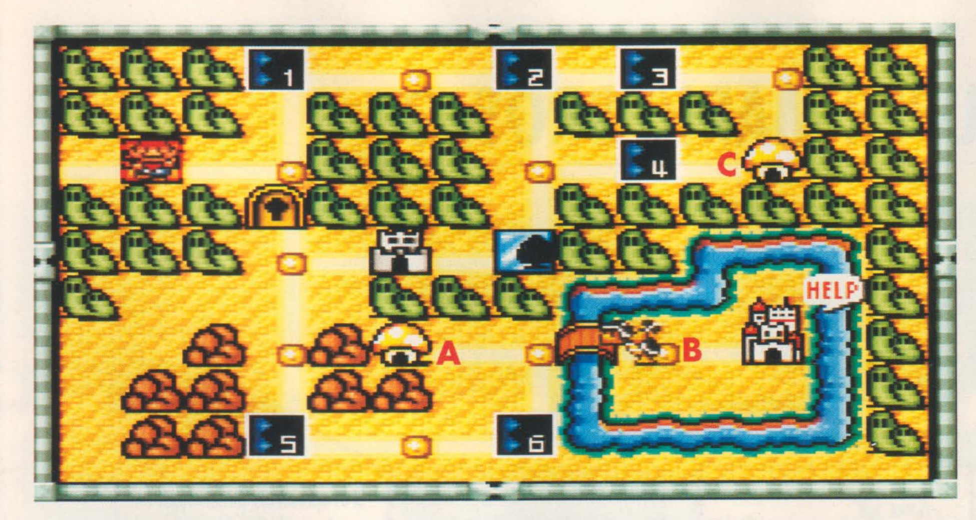
Un bloque P no solo os depara monedas, sino también os ayudará a obtener una vida extra. ¿ Cómo funciona?

Activadlo y avanzad sobre los bloques hasta los tubos. Entonces saltad por la derecha hacia arriba, luego aparecerá el Hongo de 1 Up.

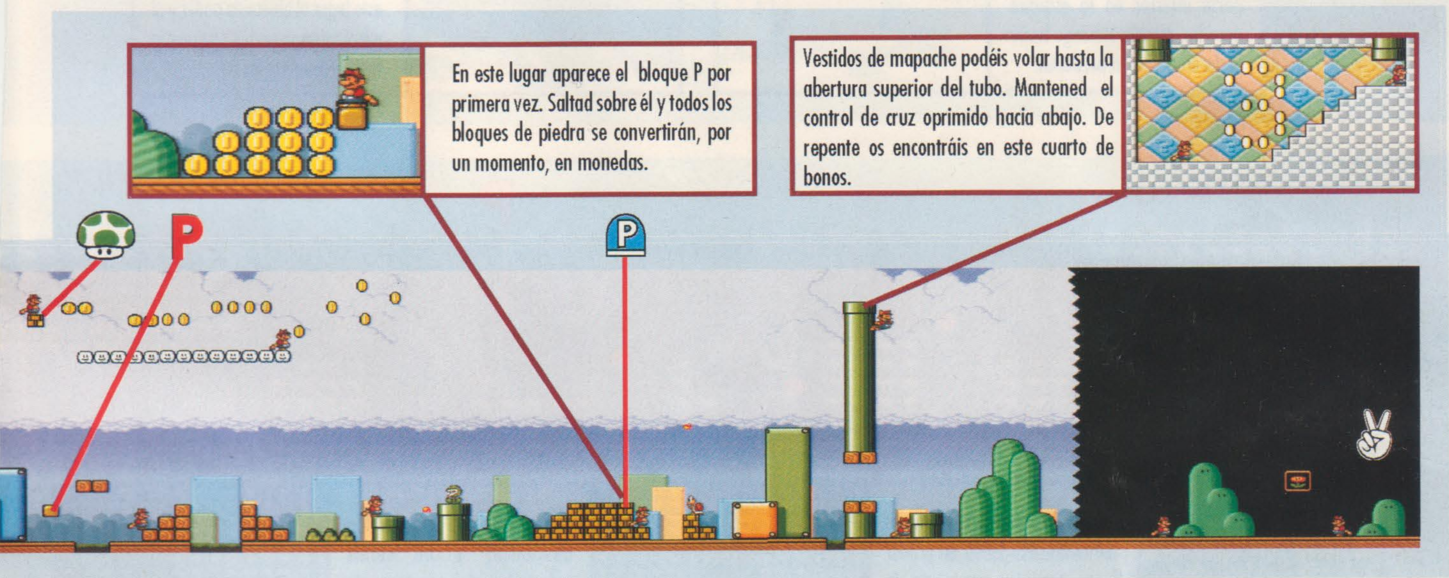


Cuando arrojéis los caparazones de tortuga en esta abertura, aparecerán los bloques musicales. Saltad sobre ellos...

...y obtendréis un grandioso impulso, que os hará alcanzar un cielo lleno de monedas. Aquí también hay una vida extra escondida.







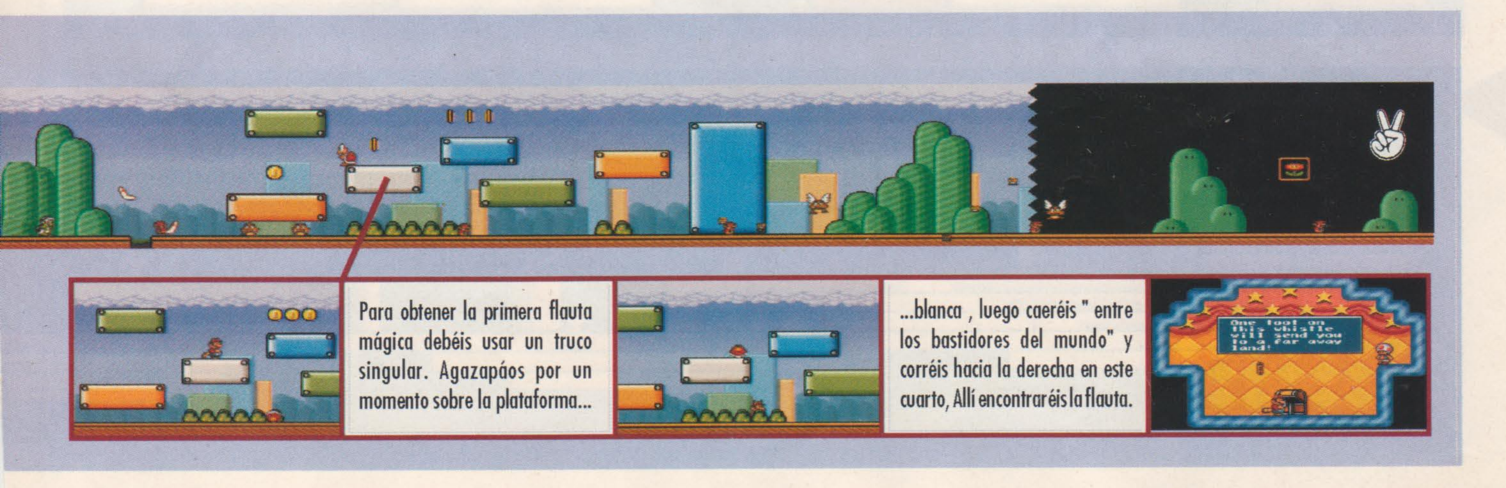
En este lugar aparece el bloque P por primera vez. Saltad sobre él y todos los bloques de piedra se convertirán, por un momento, en monedas.

Vestidos de mapache podéis volar hasta la abertura superior del tubo. Mantened el control de cruz oprimido hacia abajo. De repente os encontráis en este cuarto de bonos.



Después de haber entrado en los tubos, podéis dejaros caer sin temor. No os pasará nada...

...al caer al suelo. Pero por lástima no hallaréis nada más, que monedas en este cuarto de bonos.



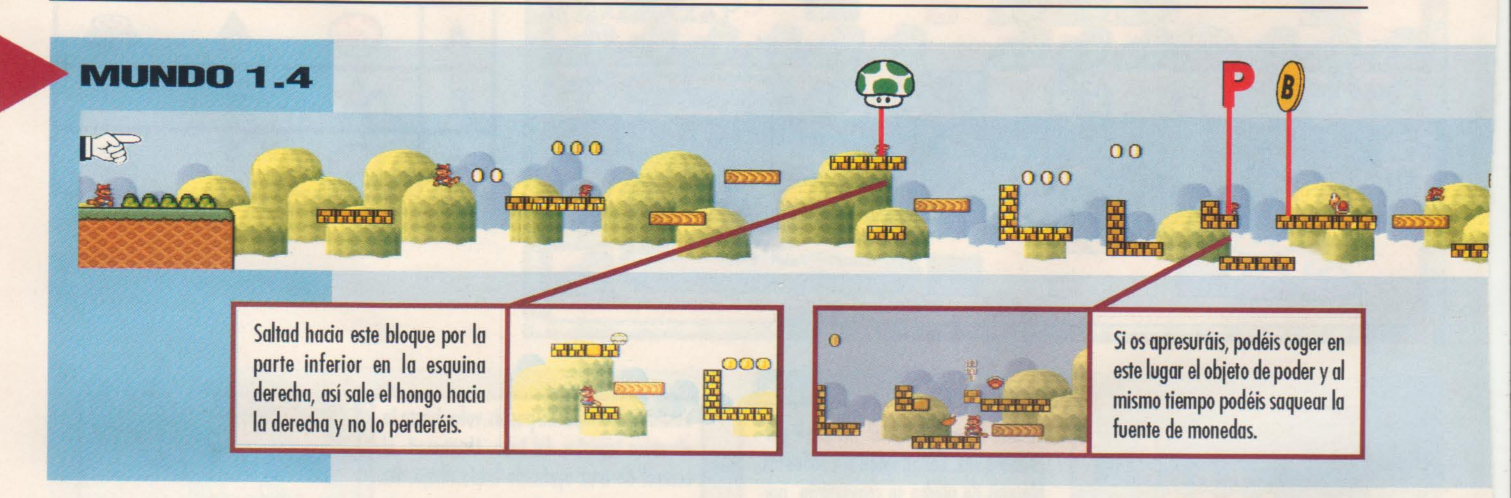
Para obtener la primera flauta mágica debéis usar un truco singular. Agazapáos por un momento sobre la plataforma...

...blanca , luego caeréis " entre los bastidores del mundo" y correís hacia la derecha en este cuarto, Allí encontraréis la flauta.

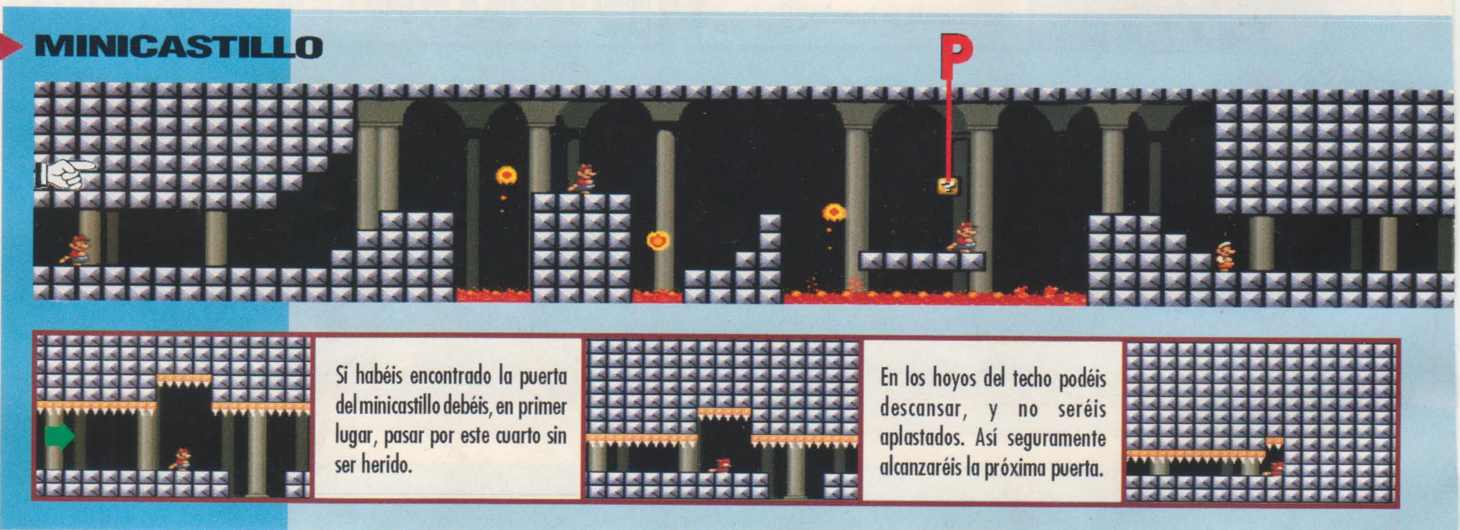


SUPER MARIO BROS. 3

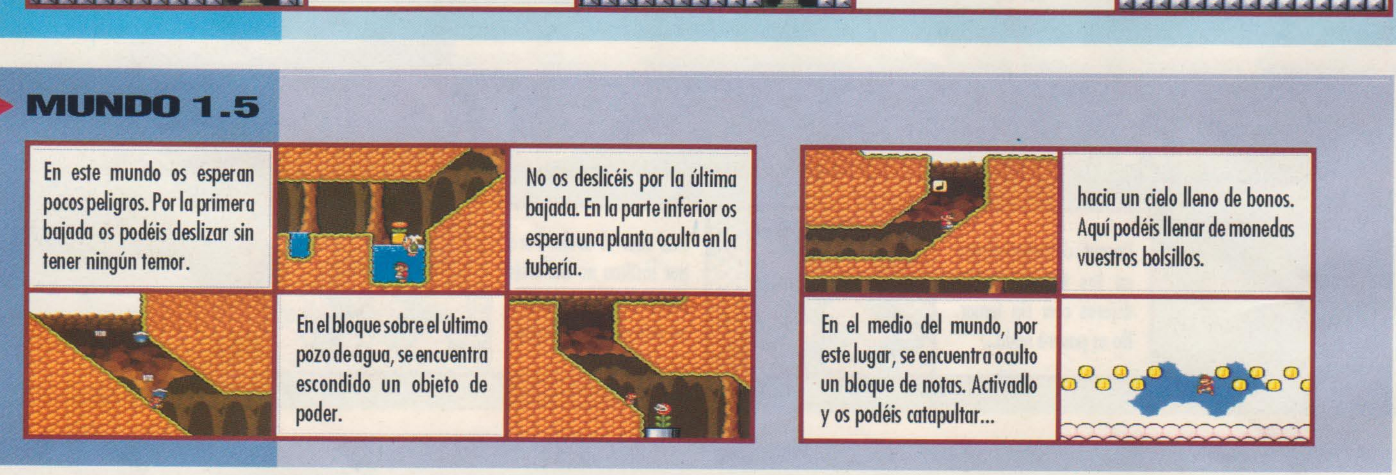
MUNDO 1.4



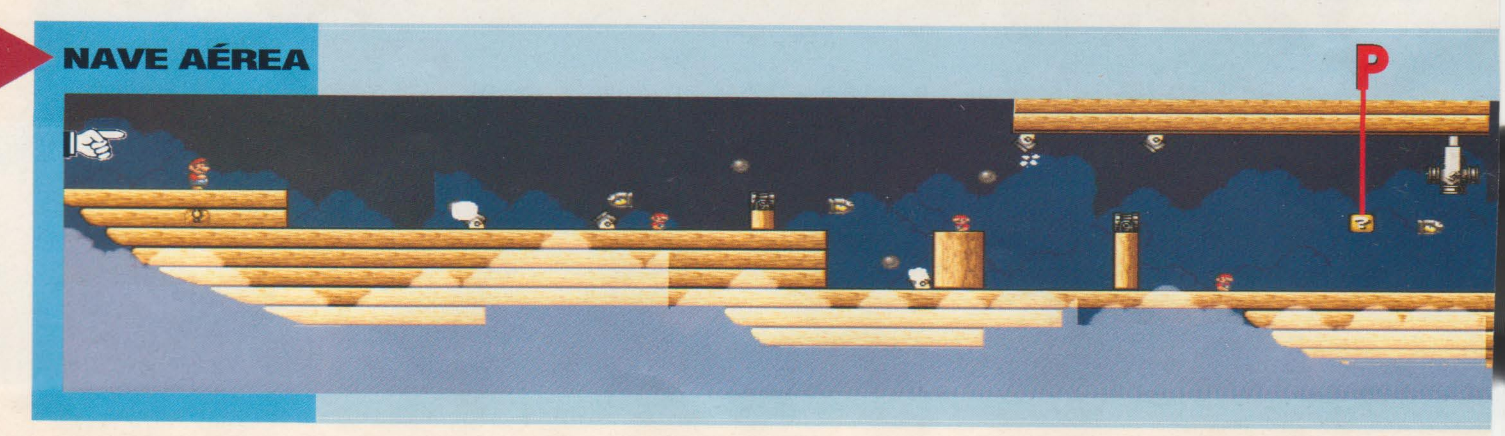
MINICASTILLO



MUNDO 1.5



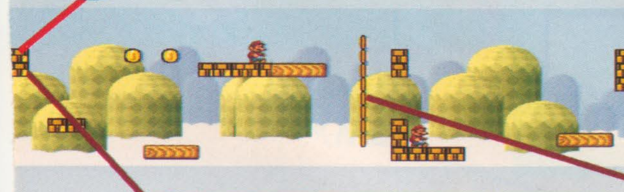
NAVE AÉREA

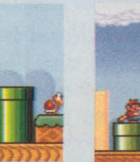


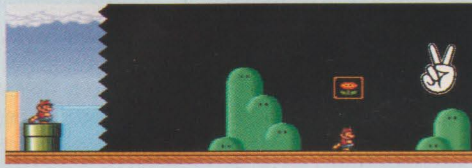


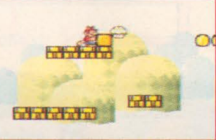
Si en este mundo lográis recolectar 44 monedas, aparecerá en el mapa la casa Toad blanca. En el interior os espera ansiosamente el patrón, y por vuestra visita os dará un gran regalo-las maravillosas alas mágicas. Para esto solamente necesitáis abrir el cofre y las alas pertenecerán a vuestra colección.









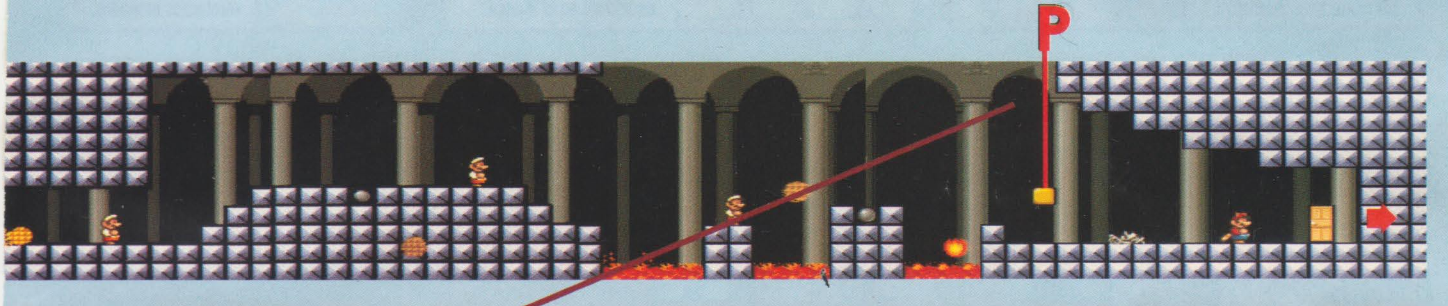


La vida extra de este bloque la consequiréis utilizando un caparazón de tortuga o como mapache.



Quedáos sobre la plataforma hasta haber recolectado las monedas, luego saltad hacia el muro siguiente.







¿ Queréis la flauta mágica? Entonces avanzad venciendo a los esqueletos de tortuga, después podéis volar directamente al cuarto secreto por este techo.





Si os decidís seguir avanzando sin la flauta mágica (no es buena idea), entonces al final del minicastillo os enfrentaréis con el guardián.

MUNDO 1.6



Al haberla lanzado contra los bloques, De piedra podéis recoger primero la vida extra...



Después de haber pasado los bloques musicales, tendréis que hacer frente a una tortuga.

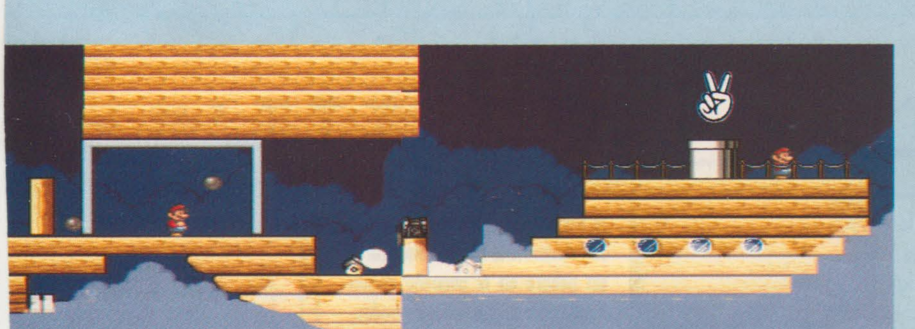
...y luego avanzáis agazapados por debajo del bloque siguiente. De ahí sacaréis un par de monedas.

Estas plataformas están aseguradas a las cuerdas. Sobre ellas alcanzaréis el próximo suelo sin dificultad.





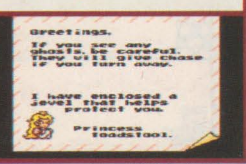
Las plataformas flotantes son diferentes. Al alcanzarlas debéis seguir avanzando rapidamente, ellas se desploman al instante.





Al terminar vuestra misión exitosamente, la princesa Toadstool os obsequiará una hoja mágica.

Para finalizar el primer mundo habrá que derrotar primero a Larry. Para eso hay que saltar tres veces sobre su cabeza.





SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 2.1

Casi invisibles pero peligrosos: Los pequeños bichos se han ocultado debajo de los bloques de piedra. Saltad sobre ellos y así lograréis que etsos odiosos os dejen en paz.

En el cuarto que se escond e detrás de estos tubos se encuentra un bloque P y las respectivas monedas.

Al lograr pasar evadiendo la culebra de fuego podréis tomar la vida extra, que se encuentra en el bloque.

Activad el bloque P en el tubo, volvéis a subir y de esta manera recolectáis monedas.

MUNDO 2.2

MINICASTILLO

Los esqueletos de tortuga parecen más peligrosos de lo que son.

Basta saltar sobre ellos, y así quedan fuera de combate.

Cuando la roca se vuelva a subir podéis seguir avanzando, no precipitéis.

Pensad: Este fastidioso fantasma os persigue solo cuando le dáis la espalda.

MUNDO 2.3

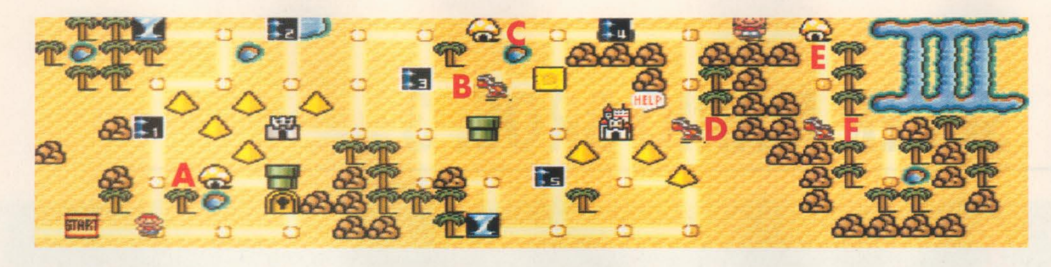
Despues de la tercera pirámide es tiempo de volar con Mario mapache. En el cielo se encuentra un bloque P.

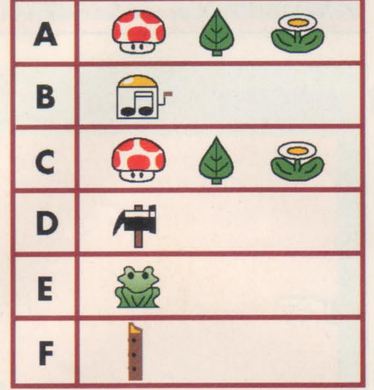
Activadlo y luego os dejáis caer en las pirámides de monedas. Además, en la izquierda hay una vida extra.

MUNDO 2.4

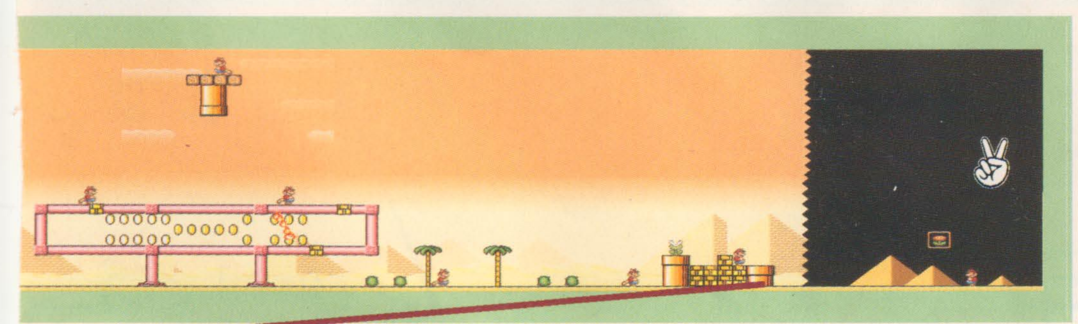
El camino directo al segundo piso lo podéis tomar sólo como mapache. Para ésto debéis volar a lo largo de la pared a la izquierda hacia arriba.

Si destrozáis los bloques de piedra suficientemente rápido, aterrizaréis sin peligro en el pequeño zócalo, donde encontraréis unas monedas.





A	
B	
C	
D	
E	
F	



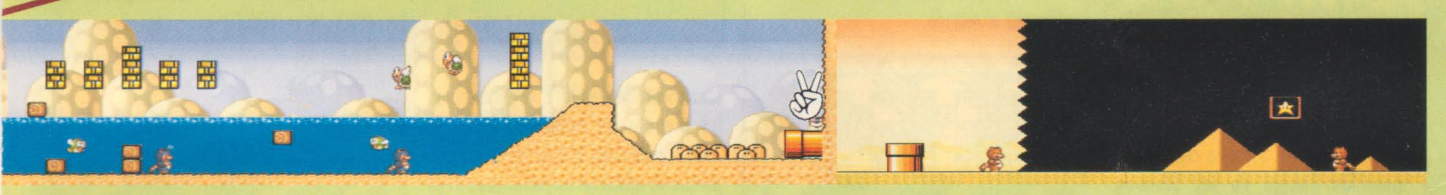


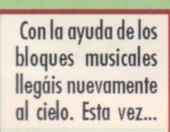
Gracias a la magia del bloque P podéis recolectar todas las monedas, que se encuentren en este mundo.





Si lográis recolectar 30 monedas en este mundo, aparecerá nuevamente la casa Toad blanca





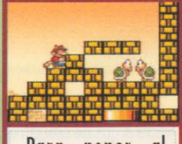
Con la ayuda de los bloques musicales llegáis nuevamente al cielo. Esta vez...



...podéis recolectar las monedas con mucha calma. No hay ningún peligro.



...la abertura, empujar la tortuga y poneros en un lugar seguro.



Para poner al descubierto este tubo de salida debéis saltar por ...



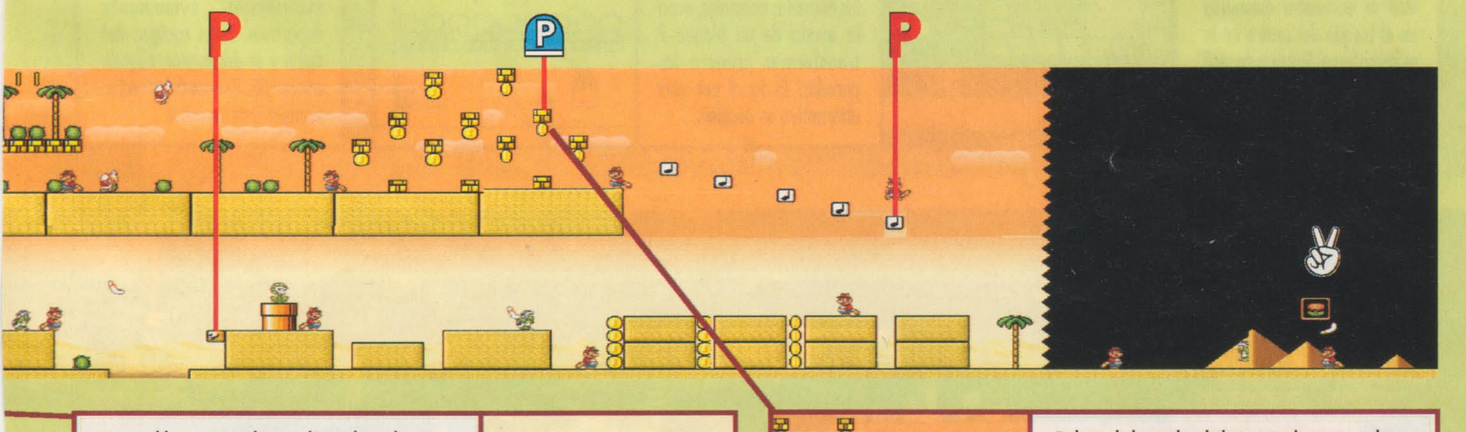
WÜSTE



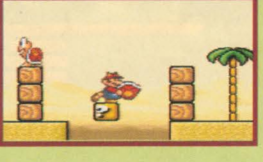
...cogéis simplemente un caparazón de tortuga, y lo arrojáis contra el sol. Per, cuidado pronto regresará.

En el desierto os espera ardientemente el sol. Como éste bribón es casi imposible sacárselo de encima...





En este bloque se oculta un objeto de poder. Para poder recogerlo, os conseguis un caparazón de tortuga. Subis al bloque y arrojáis el caparazón contra la pared.





Debajo de la piedra de la izquierda se esconde un bloque P. Activadlo, antes de destruir cada uno de los bloques, ya que éstos se convierten, gracias a la magia del bloque P, en monedas.



SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 2.5



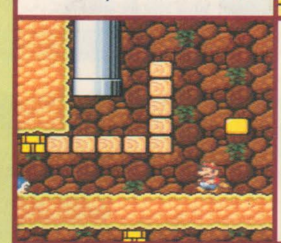
...el medio del cuarto y saltáis hacia la piedra encima de vosotros. De esta manera aparecerá un bloque P. Pero para poder activar lo es necesario destrozar dos de los bloques al costado.

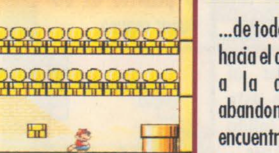
Cuando hayáis saqueado bien el cuarto, en lugar de salir inmediatamente saltáis hacia el bloque de abajo al lado derecho. Si estáis de mapache brotará de aquí una vida extra escondida.

Si subis por el tubo hacia el cielo, encontraréis un cuarto de monedas bastante singular. Primero cogéis las 8 monedas debajo de los bloques. Seguidamente trepáis al bloque en...

Al momento de tocar la "P" se transforman los bloques en monedas. Intentad recolectarlas todas lo más rápido posible, porque ya sabéis las monedas se vuelven a transformar en poco tiempo.

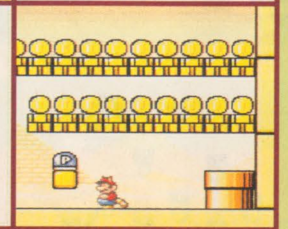
PIRAMIDE

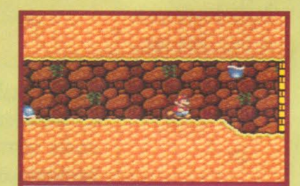




En este lugar no es necesario jugar de mapache, al tubo podéis llegar por medio del bloque que aquí se oculta. Activadlo y asi entráis al tubo.

...de todos modos debéis saltar hacia el quinto bloque de arriba a la derecha, antes de abandonar el cuarto. Ahí se encuentra una vida extra oculta.



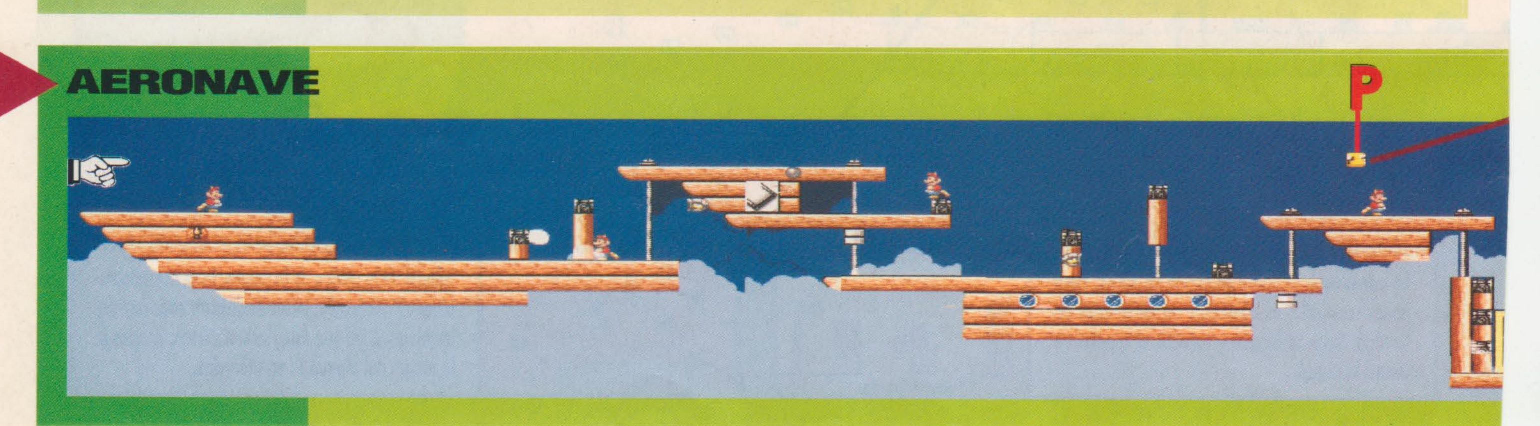


En la pirámide encontraréis un objeto de poder al instante, éste se encuentra escondido en el bloque del centro en la primera loma. Sobre todo será de mucha ayuda al final de este nivel.

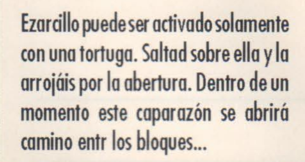
LLegando al cuarto de bonos, tenéis que elegir: Recolectar las monedas normales, o con la ayuda de un bloque P transformar primero las paredes. Es igual por cual alternativa os decidáis...

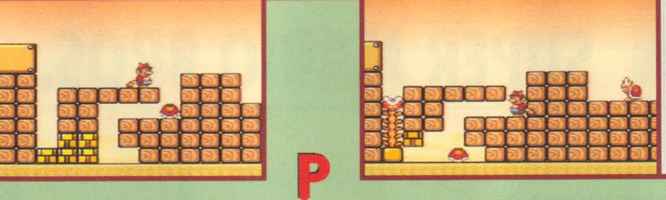
Poco antes de la salida os tropezaréis con unos escarabajos sumamente deportivos. Estos cuelgan del techo y se dejan caer, cuando os acercáis. Por eso debéis estar siempre listos a saltar.

AERONAVE

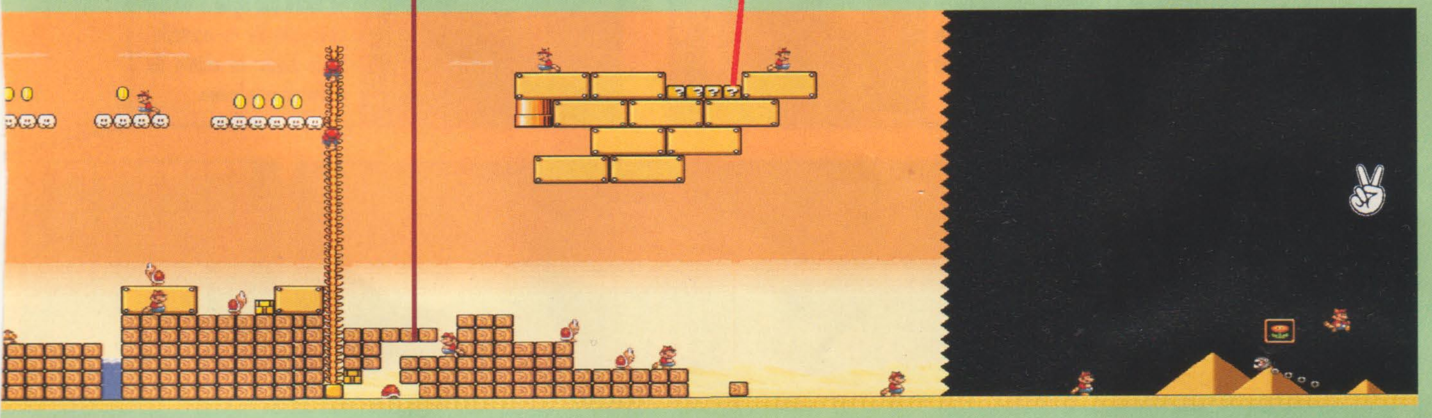


Ezarcillo puede ser activado solamente con una tortuga. Saltad sobre ella y la arrojáis por la abertura. Dentro de un momento este caparazón se abrirá camino entr los bloques...



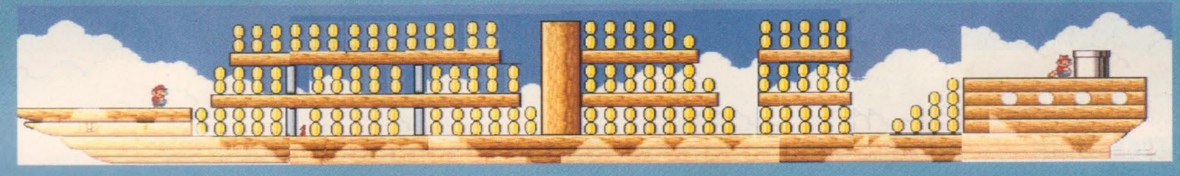


...que serán demolidos, llegando así al bloque con el zarcillo. Ahora podéis trepar por esta magnífica planta, y os será posible llegar al cielo. Ahí encontraréis monedas y un tubo.



EXTRA

LA NAVE DE MONEDAS SECRETA



Si en el mundo 1, 3, 5 o 6 habéis logrado recolectar una cantidad de monedas divisible por 11... y la penúltima cifra de vuestro puntaje es la misma a la cantidad de monedas, entonces debéis terminar el mundo en un resto de tiempo par. Solo así aparece esta nave maravillosa.



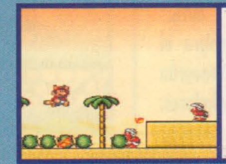
EL SENDERO OCULTO EN EL DESIERTO



Colocáos en el mapa en este lugar del desierto y activad...



...el martillo. Los pedregónes desaparecen y aparece el sendero.



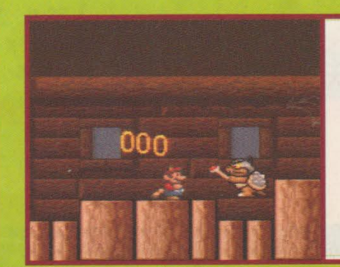
Estos compadres fueguinos os regalaran una flauta mágica.



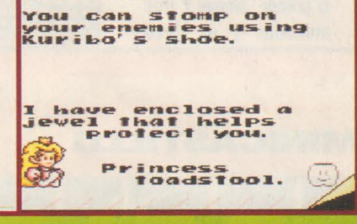
EXTRA

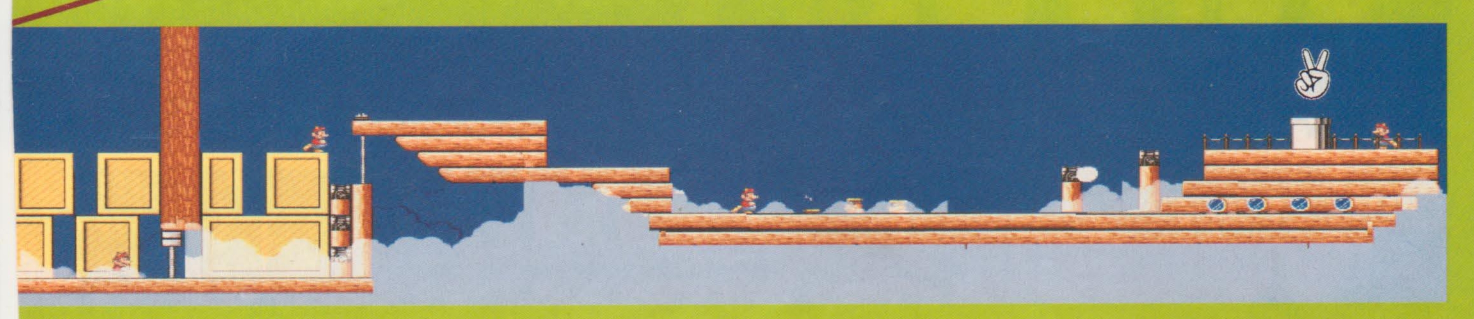


En la nave aérea solo se oculta un objeto de poder. Vosotros debéis hacer todo lo posible por obtenerlo, Morton os espera para daros la bienvenida.



Al haber ahuyentado a Morton, recibiréis del rey, junto con una carta de la princesa, una nube. Ya véis todo este ajetreo mereció la pena.



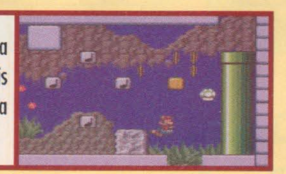




SUPER MARIO BROS. 3

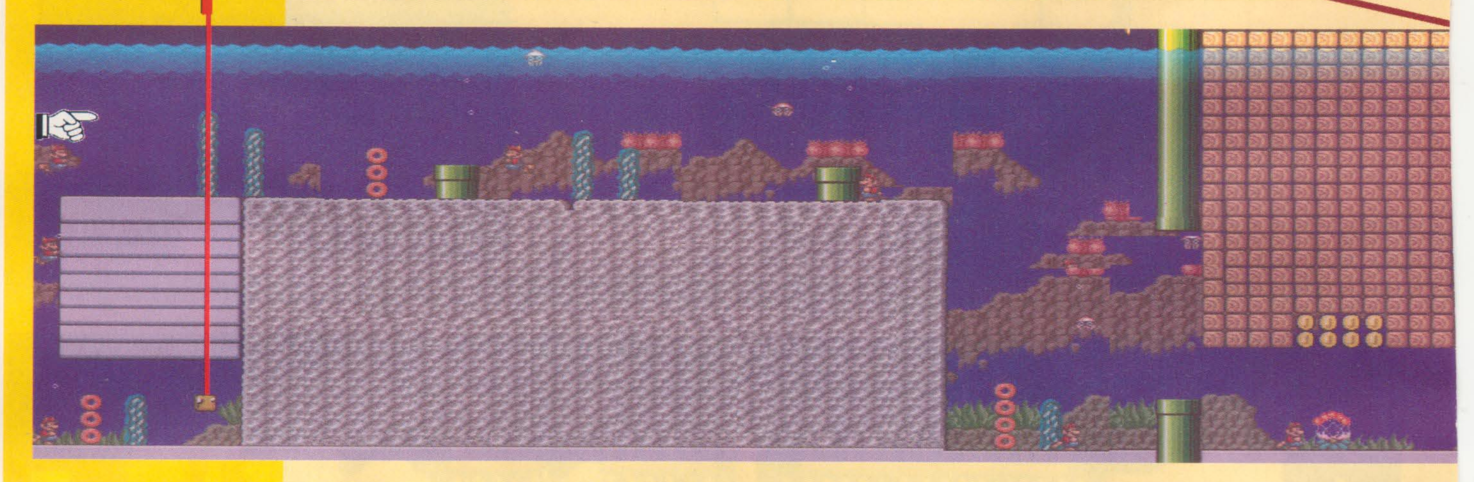


En la esquina inferior de la derecha del mapa encontraréis este bloque, en el que hay una vida extra oculta.

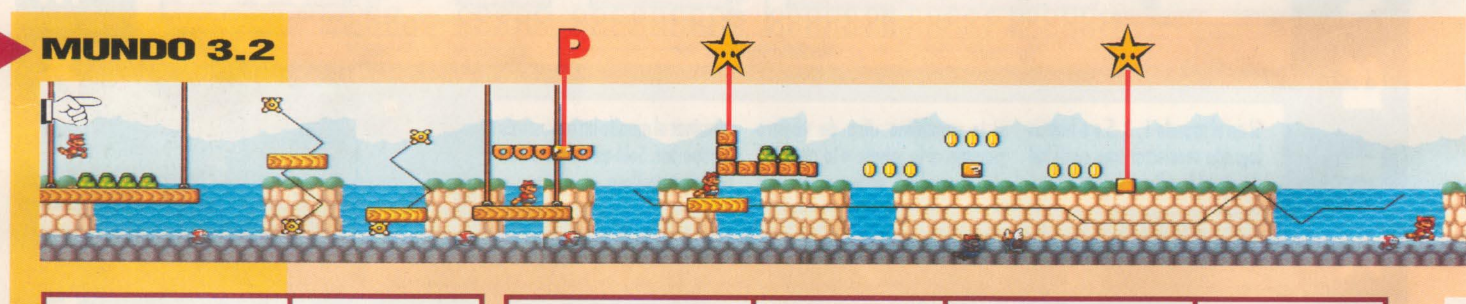




Sd fuera del agua y corred "más allá de la pantalla" hasta llegar al objeto de poder en este hueco.



MUNDO 3.2





Mientras estéis avanzado sobre el tronco, os atacarán unos peces voladores.



Al a izquirda del tubo de salida se encuentra un bloque P, al que debéisir...



...para transformar las monedas en piedras. Así llegáis más fácil a la vida extra.l

MUNDO 3.3

El primer bloque P trae monedas y os lleva



al bloque musical con Power-Up.





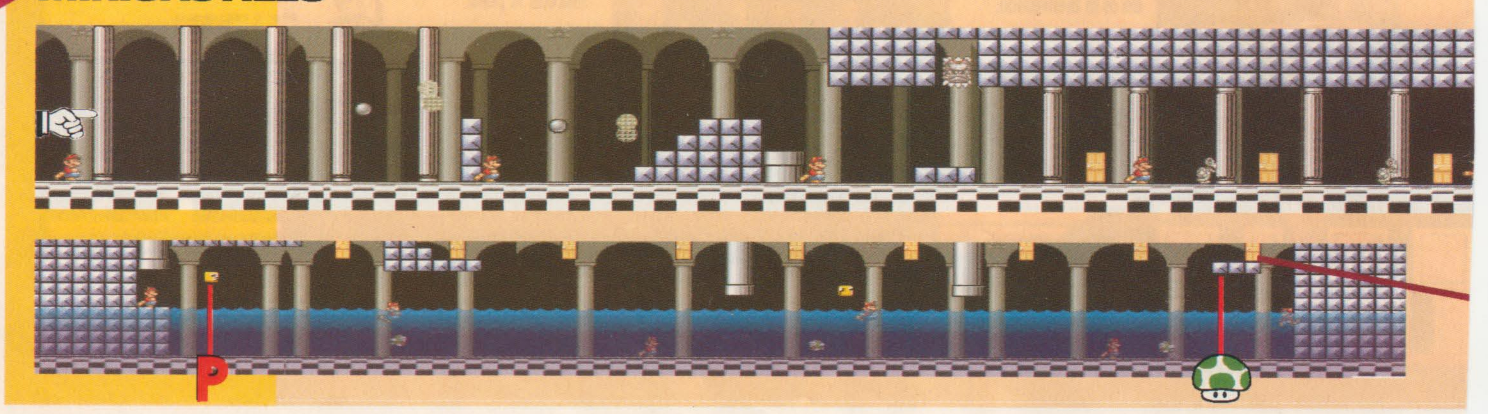
"P" Nr. 2 os lleva a un puente.



A la derecha de la salida hay un 1 UP.



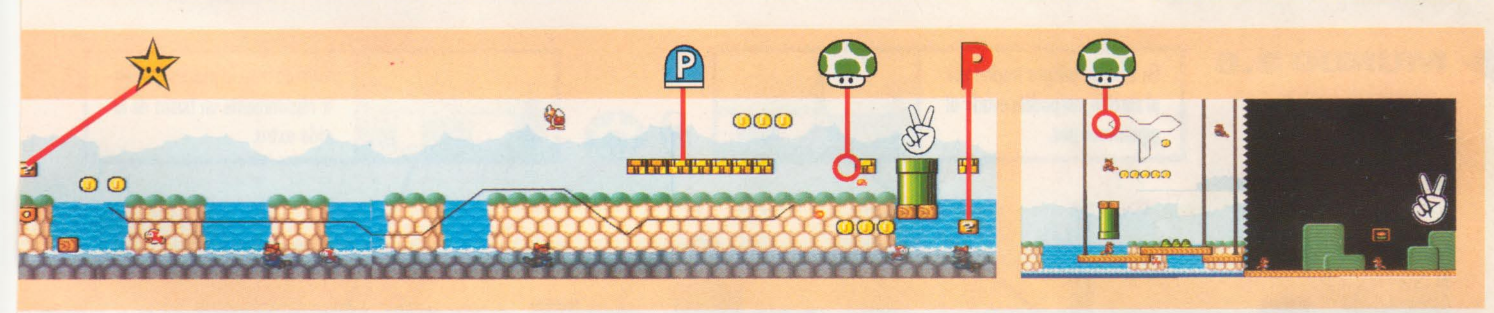
MINICASTILLO









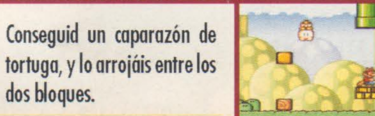


MUNDO 3.4



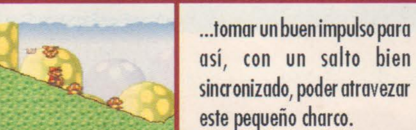
Ahora subid a la plataforma y podéis aseguraros tantas vidas extra como queráis.

Conseguid un caparazón de tortuga, y lo arrojáis entre los dos bloques.





...tomar un buen impulso para así, con un salto bien sincronizado, poder atravezar este pequeño charco.

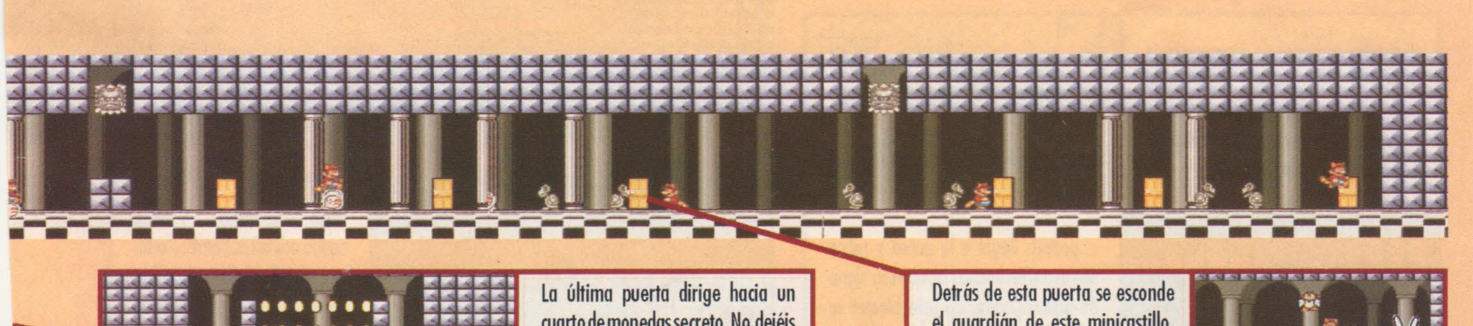


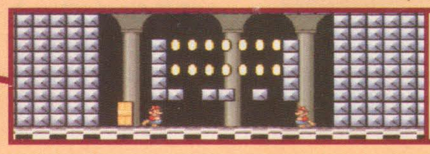
De la primera loma os deslizáis sobre el trasero, eliminando de esta manera a vuestros adversarios, pero debéis...





Si no lográis hacer ésto en el primer intento, podéis tomar como ayuda los bloques escondidos en este lugar.





La última puerta dirige hacia un cuarto de monedas secreto. No dejéis escapar esta nueva posibilidad de recolectar bonos.

Detrás de esta puerta se esconde el guardián de este minicastillo. Tened cuidado, el es muy hábil y además puede volar.





SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 3.5

A pesar del traje rana no debéis subestimar al gigantesco pez que os acecha en el agua.



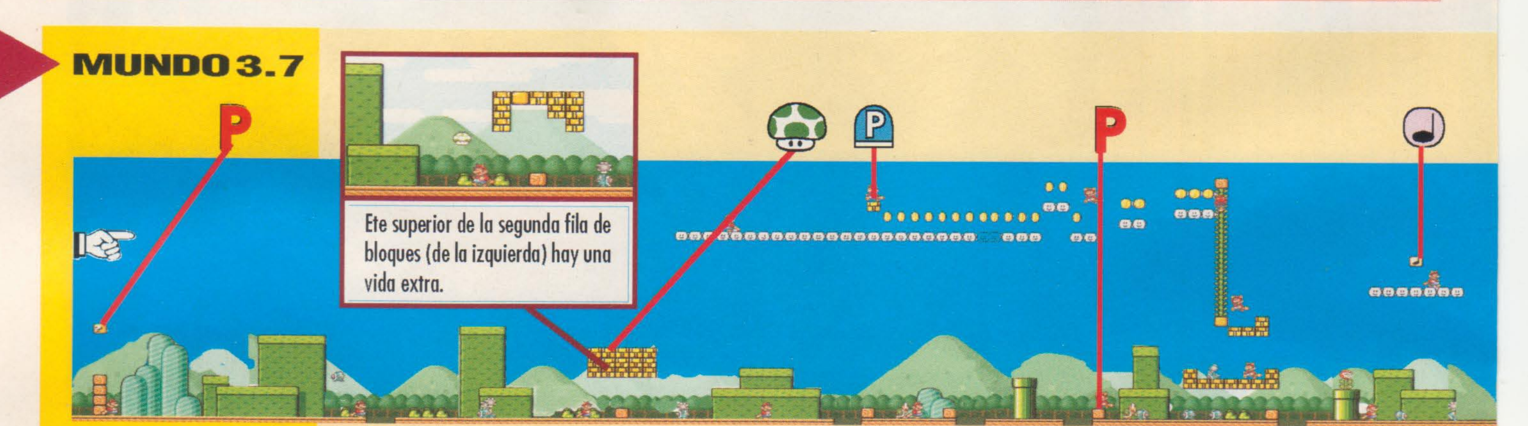
Si jugáis en este mundo con el traje rana, podéis ir hacia el tubo del medio en el fondo. Ahí hay una vida extra.





Antes del último tubo se encuentra un bloque invisible. Este bloque contiene una vida extra.

MUNDO 3.7

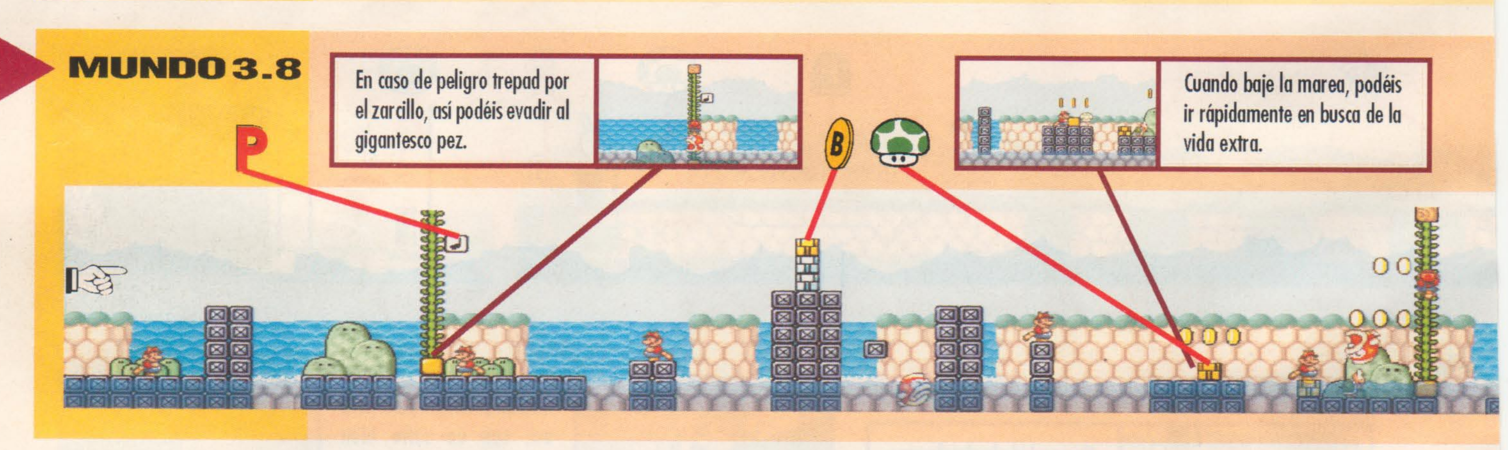


Ete superior de la segunda fila de bloques (de la izquierda) hay una vida extra.

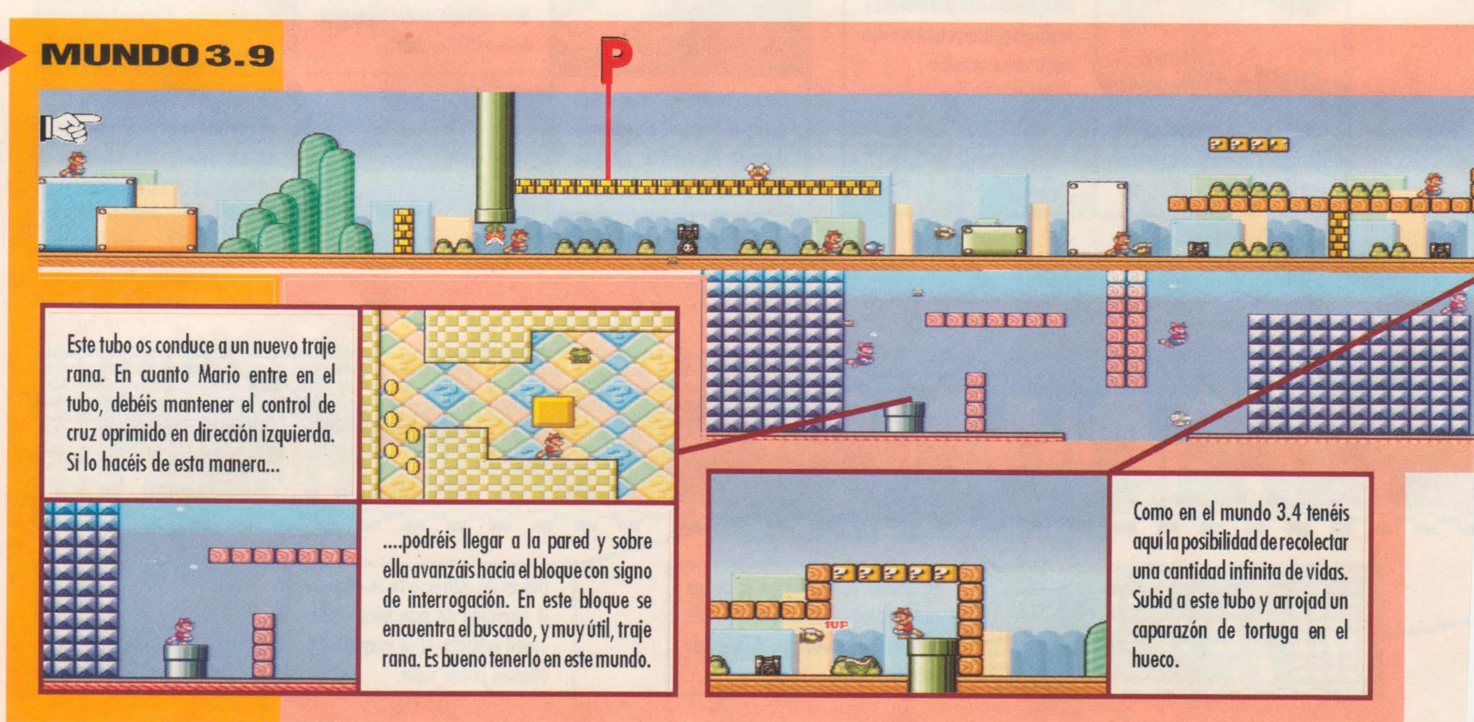
MUNDO 3.8

En caso de peligro trepad por el zarcillo, así podéis evadir al gigantesco pez.

Cuando baje la marea, podéis ir rápidamente en busca de la vida extra.



MUNDO 3.9



Este tubo os conduce a un nuevo traje rana. En cuanto Mario entre en el tubo, debéis mantener el control de cruz oprimido en dirección izquierda. Si lo hacéis de esta manera...

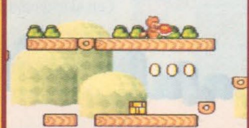
....podréis llegar a la pared y sobre ella avanzáis hacia el bloque con signo de interrogación. En este bloque se encuentra el buscado, y muy útil, traje rana. Es bueno tenerlo en este mundo.

Como en el mundo 3.4 tenéis aquí la posibilidad de recolectar una cantidad infinita de vidas. Subid a este tubo y arrojad un caparazón de tortuga en el hueco.

MUNDO 3.6

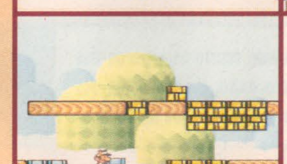
Consegid un caparazón de tortuga y arrojadlo por la derechaa. Él se quedará entre los dos bloques...



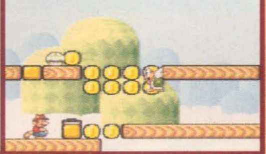


...de esta manera podréis ir sin dificultad hacia la fuente de monedas. Ahora podéis saquearla.

Con ayuda del bloque de hielo podéis hacer aparecer un bloque P. Vosotros lo necesitáis, para poder llegar más facilmente a la vida extra.



...saltar hacia el bloque P. De esta manera aparece un 1 UP, y vosotros podéis coger el hongo dando un salto por encima del hueco.





Cuando saltéis sobre la semiesfera, como de costumbre se convertirán las piedras en monedas. Este es el momento indicado para...

El mágico bloque musical os conduce hacia un cielo repleto de monedas. Junto a las...

...monedas encontraréis también una nube, con la que podéis saltar mundos.

MINCASTILLO

Antes de nadar por este obstáculo, observad los movimientos de los fantasmas hasta que se abra un hueco.

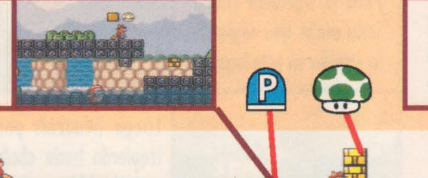




El jefe del minicastillo es, a pesar de su capacidad de volar, fácil de vencer. Simplemente saltad sobre él desde los bloques.

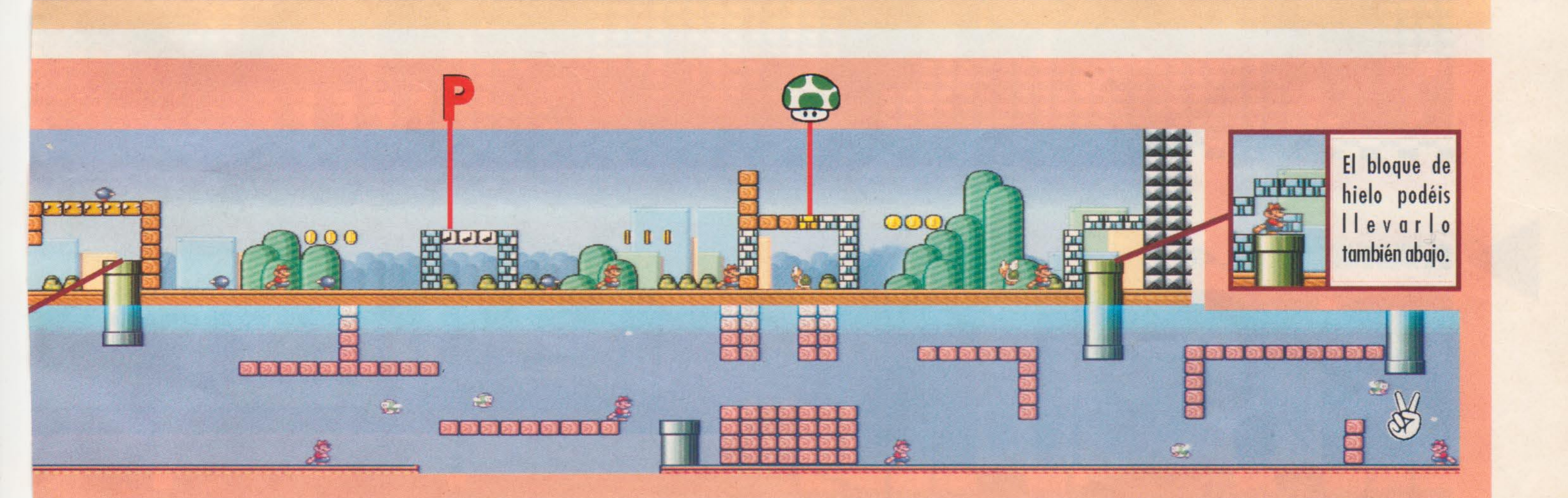


Activad el bloque P, recoged rápidamente las monedas y subid hasta llegar al 1 Up.



¿Pudistéis recolectar 44 monedas? Entonces recibiréis otra hoja mágica.





El bloque de hielo podéis llevarlo también abajo.

AERONAVE



A bordo de la nave llueven bolas de cañón. Saltad sobre ellas y se destruyen.

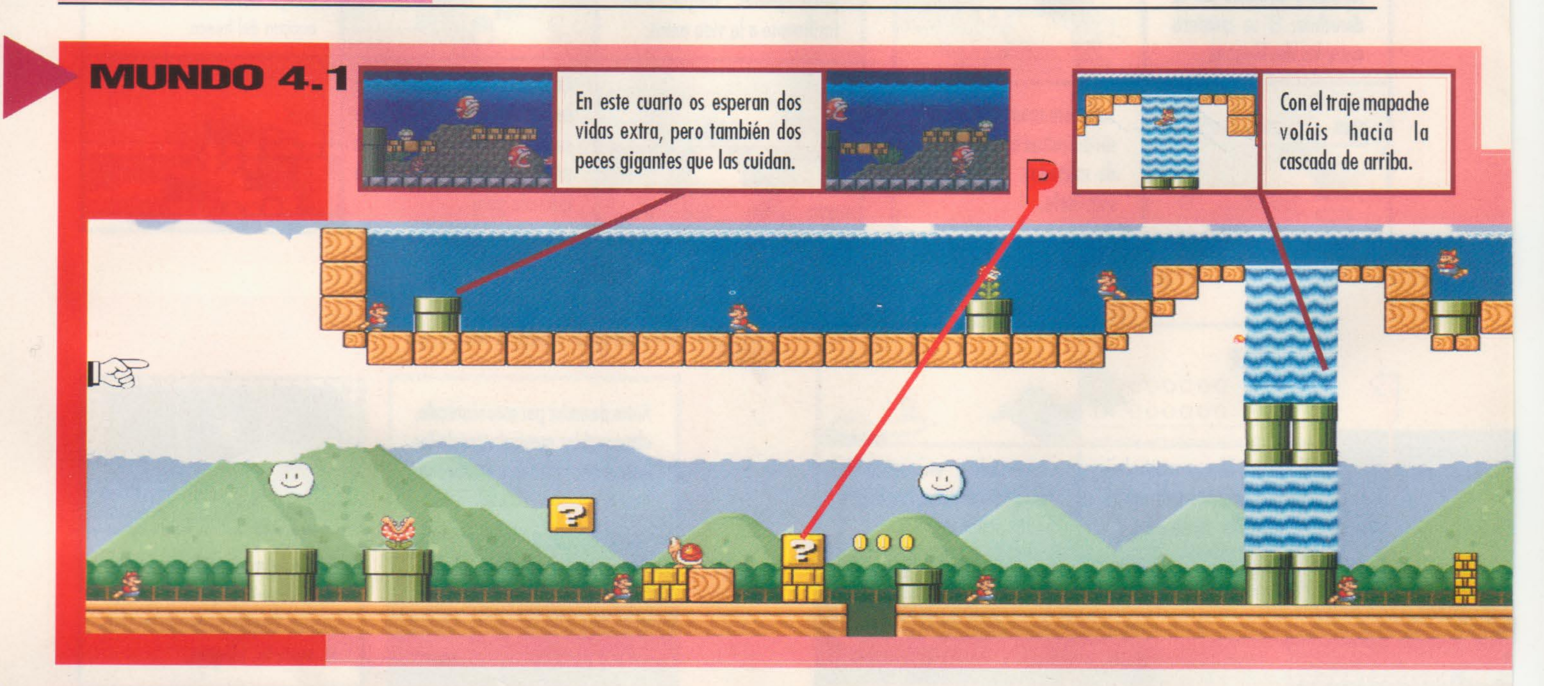
Al final del nivel os espera una sorpresa en forma femenina. Esta jefa es muy agresiva.





SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 4.1



En este cuarto os esperan dos vidas extra, pero también dos peces gigantes que las cuidan.

Con el traje mapache voláis hacia la cascada de arriba.

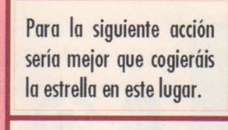


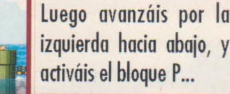


Coged el bloque de hielo y avanzad por la derecha.

Arrojadlo contra el el signo de interrogación.

Para la siguiente acción sería mejor que cogieráis la estrella en este lugar.





Luego avanzáis por la izquierda hacia abajo, y activáis el bloque P...

...¡Corred lo más rápido que podáis recolectando las monedas aparecidas!



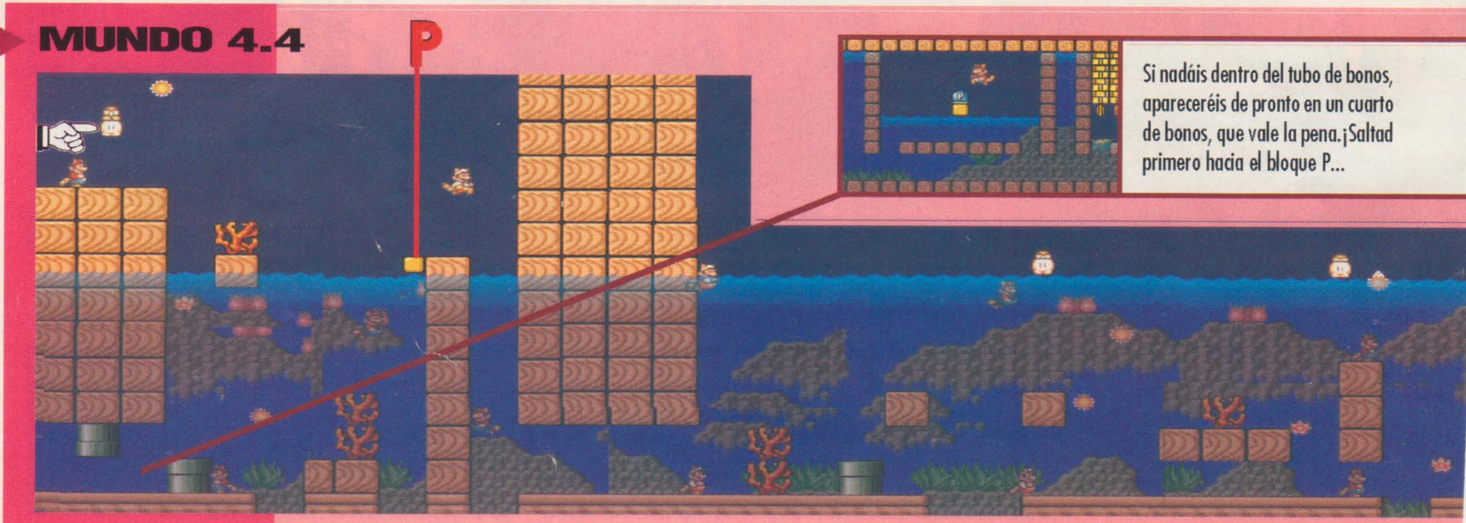


Si Habéis podido recolectar 22 monedas, recibiréis de Toad una hoja.

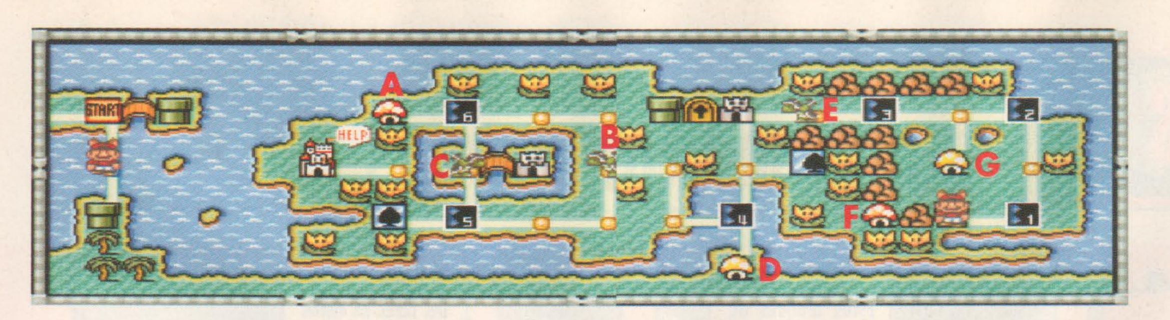
MINICASTILLO



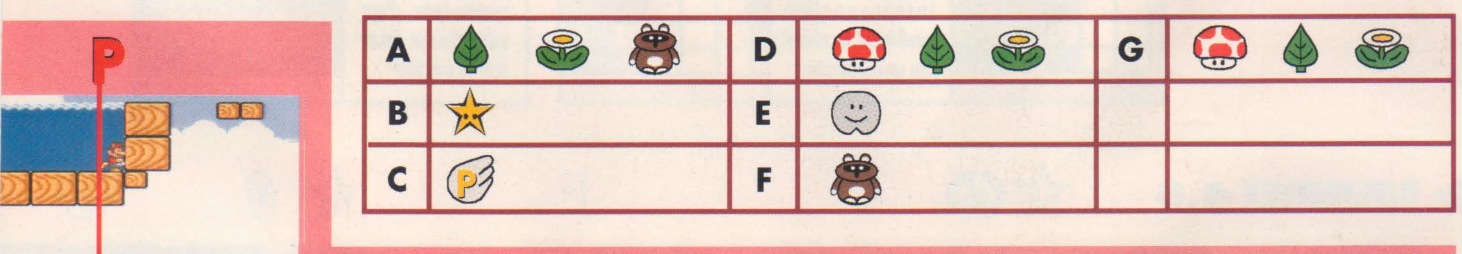
MUNDO 4.4

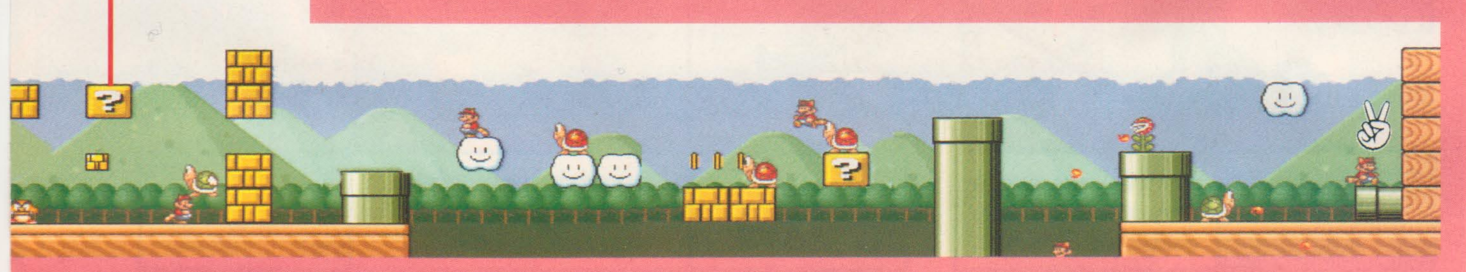


Si nadáis dentro del tubo de bonos, apareceréis de pronto en un cuarto de bonos, que vale la pena. ¡Saltad primero hacia el bloque P...



A		D		G	
B		E			
C		F			





MUNDO 4.3

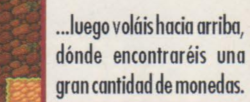


En esta situación tendréis que derrotar a estas tortugas, que están armadas con martillos.



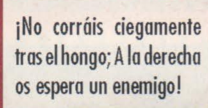
Coged el objeto de poder encima de esta pequeña plataforma y...

...luego voláis hacia arriba, dónde encontraréis una gran cantidad de monedas.



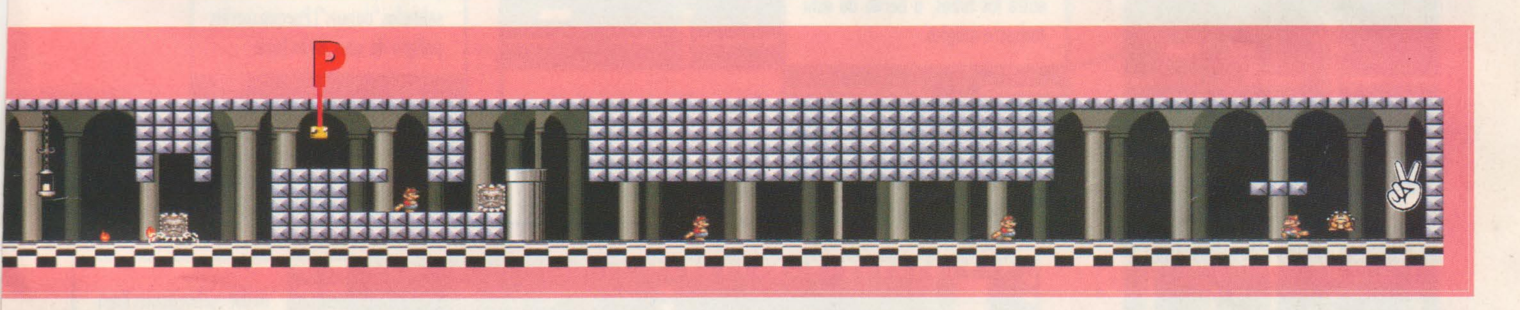


Si bajáis nuevamente, podréis conseguir una nueva vida extra.



¡No corráis ciegamente tras el hongo; A la derecha os espera un enemigo!







...y recolectad rápidamente las monedas plateadas! Luego avanzáis a la parte siguiente. Antes de activar nuevamente...



...bloque P, debéis recolectar las monedas, que ya son visibles. Las siguientes serán más fácil de conseguir.





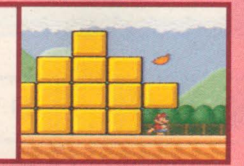


SUPER MARIO BROS. 3





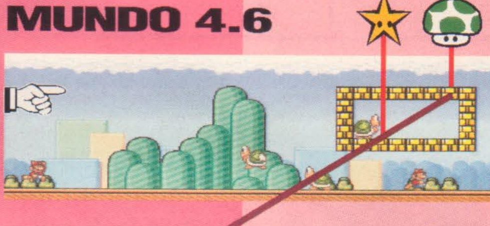
Estos bloques de interrogación pueden ser forzados con un caparazón.



Las balas de cañón vuelan bajo: ¡Para saltar debéis tener mucho cuidado!









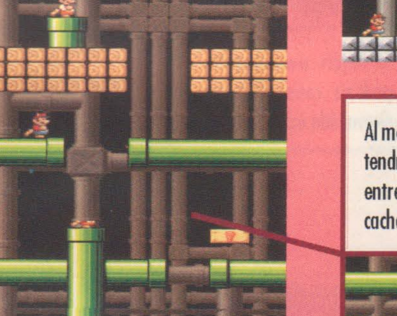
Esta vida extra aparece solamente, si no habéis entrado a las casas mágicas a la derecha.



Mario vestido de mapache, puede volar de este lugar hacia el cielo, para allí poder recolectar monedas y vidas extra.



MINICASTILLO

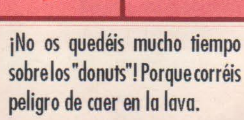


Al momento de trepar al ascensor, tendréis la posibilidad de culebrear entre los tubos, a bordo de este cacharro mágico.



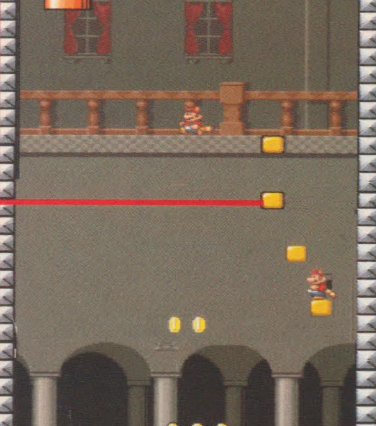
Para cambiar de dirección, basta dar un salto. Pero si os golpeáis la cabeza, desaparecerá este magnífico ascensor.

¡No os quedéis mucho tiempo sobre los "donuts"! Porque correís peligro de caer en la lava.

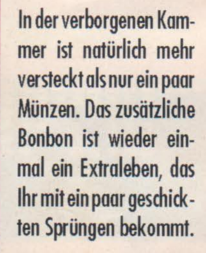




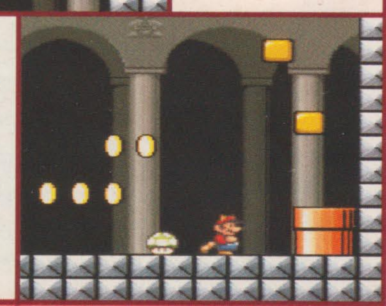




In der verborgenen Kammer ist natürlich mehr versteckt als nur ein paar Münzen. Das zusätzliche Bonbon ist wieder einmal ein Extraleben, das Ihr mit ein paar geschickten Sprüngen bekommt.



Über der Röhre unten rechts ist der erste versteckte Block zu finden. Springt auf ihn und arbeitet Euch Stufe für Stufe weiter nach oben, bis Ihr bei dem „Extra-Block" angelangt seid.





Sobre el "cañón doble" hay un zarcillo. Debéis activarlo, porque él os conducirá hacia el muy útil traje mapache.

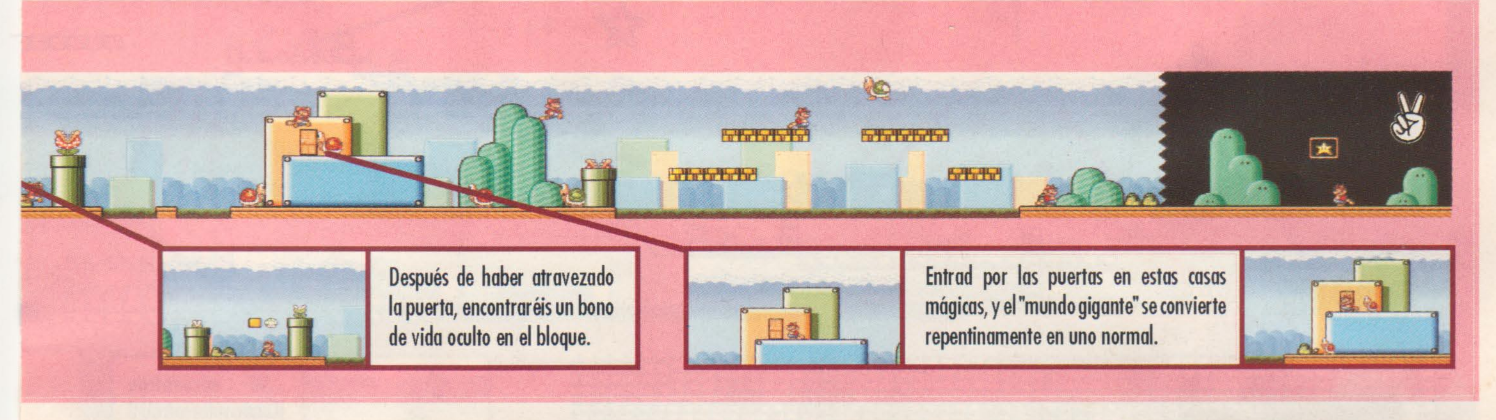
EXTRA



Al final de los nivéles también tenéis la posibilidad de ganar una vida extra. Si podéis hacer estallar el bloque carta, teniendo al mismo tiempo cinco adversarios en la pantalla, la recibiréis.

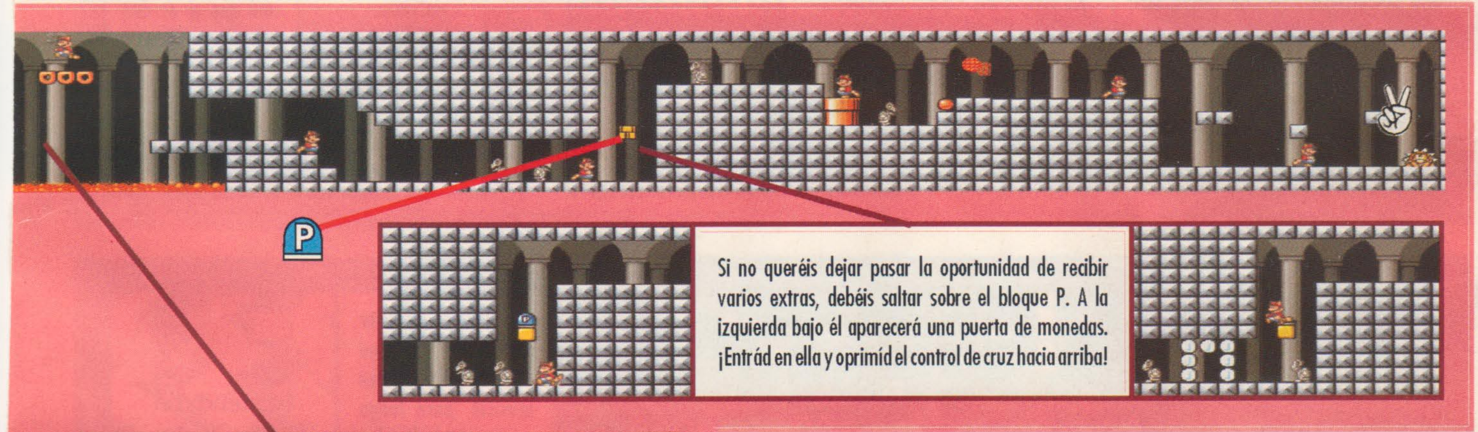
Si lográis hacer aparecer tres veces seguidas una carta con estrella, recibiréis ¡Cinco vidas extra! Para ésto debéis correr hacia el bloque-carta y saltáis contra él con un ángulo de 45 °.

EXTRA

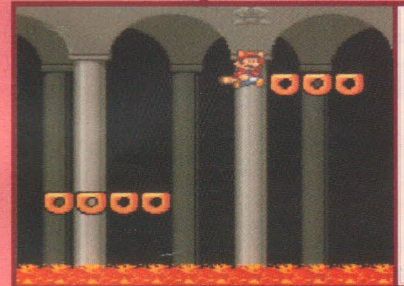


Después de haber atravezado la puerta, encontraréis un bono de vida oculto en el bloque.

Entrad por las puertas en estas casas mágicas, y el "mundo gigante" se convierte repentinamente en uno normal.



Si no queréis dejar pasar la oportunidad de recibir varios extras, debéis saltar sobre el bloque P. A la izquierda bajo él aparecerá una puerta de monedas. ¡Entrád en ella y oprimíd el control de cruz hacia arriba!



Si no podéis pasar volando por este mundo, os espera un salto espeluznante. Los donuts flotantes se alcanzan saltando, con buen impulso, de la planicie de la parte inferior.





La próxima habitación especial os deparará una nueva vida extra. Si Mario tiene puesto el traje mapache, podéis recolectar las monedas doradas de la parte superior. Para esto debéis tomar impulso y subis volando por la izquierda.

AERONAVE

Esta plataforma solamente se mueve, si vosotros váis dando continuamente saltos sobre ella.



A la derecha del tubo de salida podréis tomar un poco más de poder, para vencer al enemigo final.





Los rayos de fuego son disparados de las turbinas con cierta regularidad, por eso son calculables.



Tiroteo mortal: En la nave os espera Iggy, el Benjamín de Bowser, desaparece al acertarle tres veces.



SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 5.1

Dspués de haber activado el bloque P, dejáos caer, y abajo podéis recolectar todas las monedas que querráis.

...se encuentran ¡Cuatro vidas extra! ¿O será que el os está subestimando?

Increíble pero cierto: Bowser os hace un obsequio. En esta hilera de bloques...



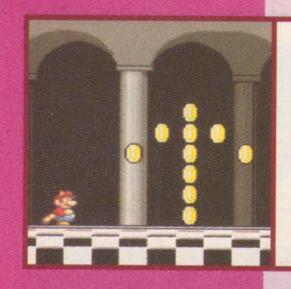
MUNDO 5.2



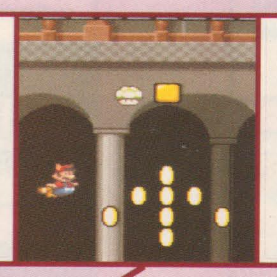
Al momento de bajar cayendo, intentad aterrizar sobre el bloque musical, para luego avanzar por la derecha. En el tubo hay un 1 Up.



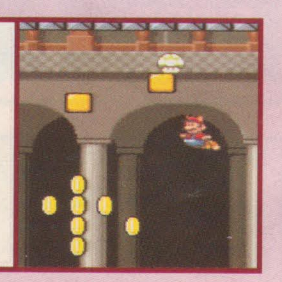
MNICASTILLO



En total, este castillo es poco interesante para los mapaches entre vosotros. En él se encuentra un sendero secreto, que conduce al piso superior. Si avanzáis por allí, encontraréis un tubo, por el cual entráis, y apareceréis...



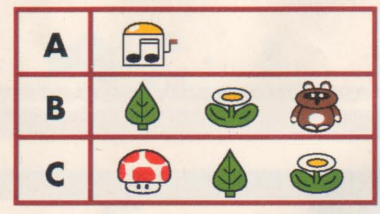
...en una habitación de bonos. Aquí encotraréis monedas, que conforman una flecha. Esta flecha os indica la dirección en que tenéis que volar, para llegar a encontrar los bloques ocultos. Allí obtendréis tres vidas extra.

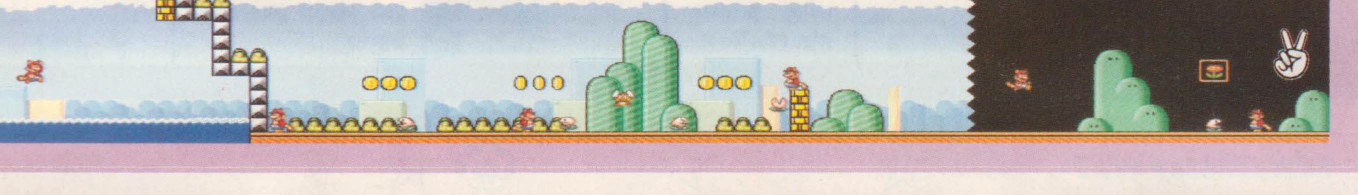






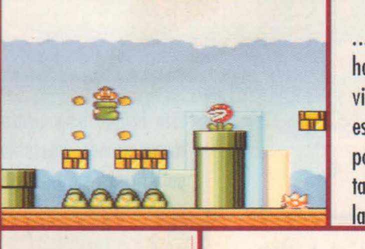








MUNDO 5.3





Esta es el único mundo, en el que podéis conseguir la gigantezca bota saltarina. Para éste cometido debéis ...

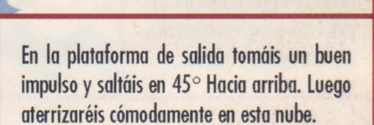
...saltar de abajo hacia el enemigo, que viene con la bota. De esta manera tomáis posesión de ella. Ella también os protege de las plantas.



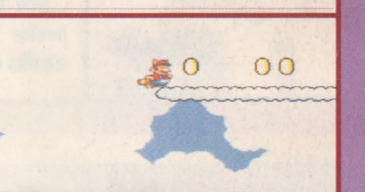
MUNDO 5.4



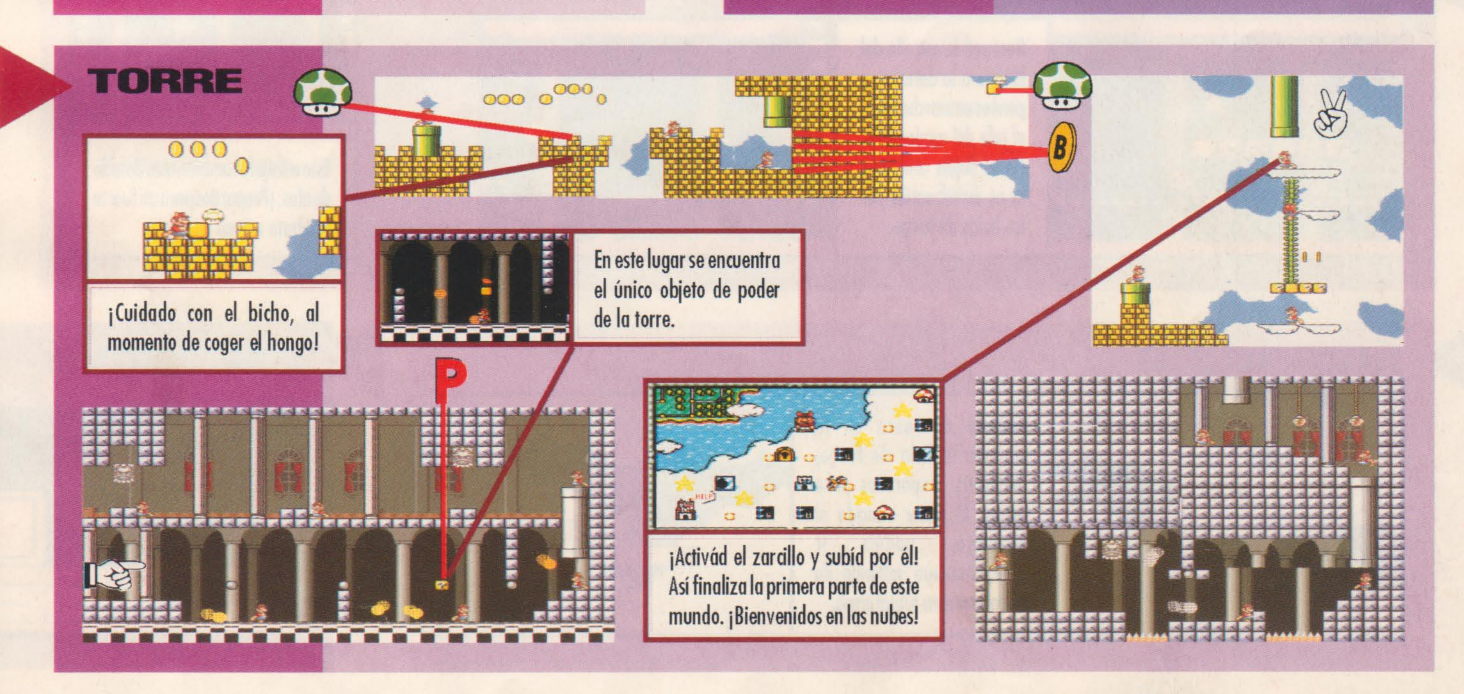
Si no queréis tener muchos problemas, entoces evitad caer sobre las plataformas rotantes.



En la plataforma de salida tomáis un buen impulso y saltáis en 45° Hacia arriba. Luego aterrizaréis cómodamente en esta nube.



TORRE



¡Cuidado con el bicho, al momento de coger el hongo!

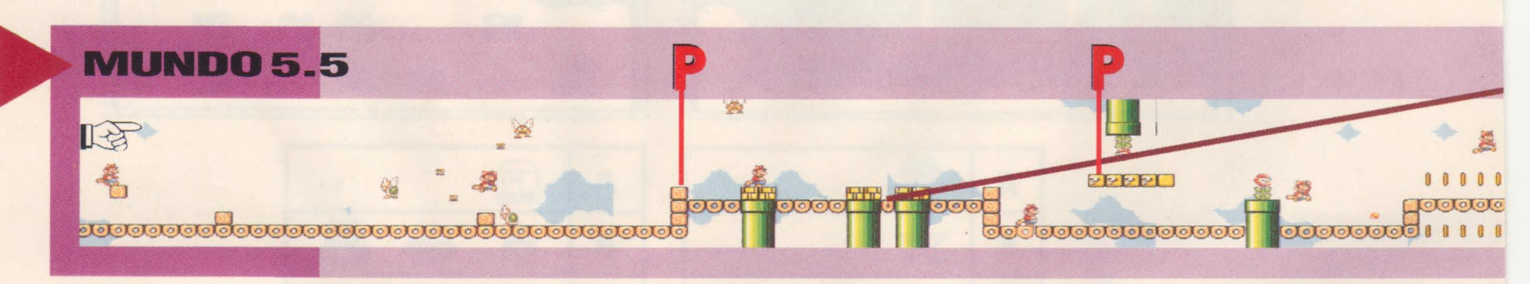
En este lugar se encuentra el único objeto de poder de la torre.

¡Activád el zarcillo y subíd por él! Así finaliza la primera parte de este mundo. ¡Bienvenidos en las nubes!



SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 5.5



MUNDO 5.6





Para llegar con seguridad a la próxima nube, saltad primero sobre estos bichos.



En este lugar la hoja no sirve de mucho: Os convierte en Mario mapache, pero tenéis poco espacio para tomar impulso.

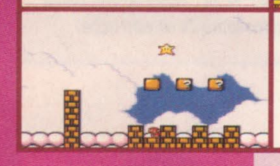


MUNDO 5.7



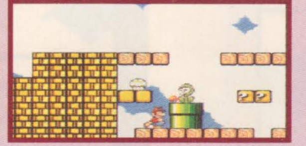
Antes de entrar al mundo 5.7, deberíais escoger una estrella. De esta manera ocurre...





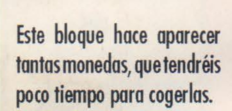
...algo singular. En estos puntos aparecerán mas estrellas en vez de monedas.

Para poder recoger esta vida extra, tenéis que pasar evitando a la planta agresiva.

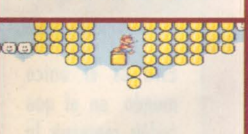




Este bloque hace aparecer tantas monedas, que tendréis poco tiempo para cogerlas.



Sólo con las el ala mágica o vestidos de mapache, podéis llegar al bloque P.

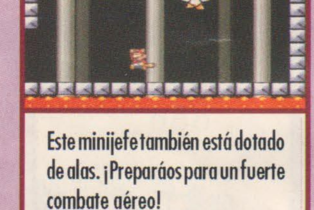


MINICASTILLO



Recoged la estrella del bloque a la derecha, y ponéos en marcha hacia el jefe del minicastillo. No os dejéis confundir ni os amedrentéis por las bolas de fuego.



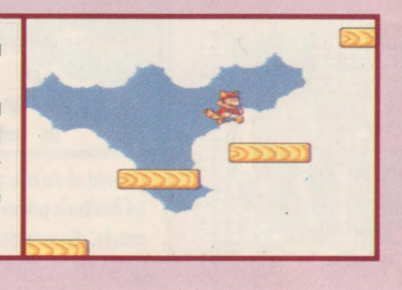


Este minijefe también está dotado de alas. ¡Preparáos para un fuerte combate aéreo!

MUNDO 5.9



Cuando aparezca en la pantalla la bala de fuego, deberíais prepararos para saltar. Al haber vencido al enemigo, podéis ir tranquilamente saltando de plataforma en plataforma.



AERONAVE



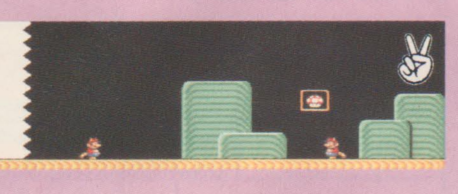


Utilizando el viejo truco co el caparazón, podéis abrir estos tubos. Entráis al cuarto de bonos y conseguis un traje mapache.

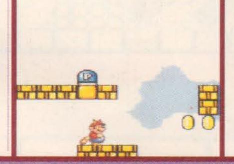
Si conseguistéis recolectar más de 27 monedas en este mundo, a pesar que los fastidiosos "donuts" no os dejaban en paz, entonces merecéis verdaderamente la hoja, que recibiréis en la casa Toad. ¡Felicitaciones!



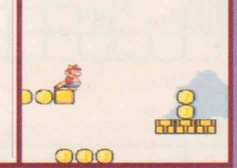




Al final del mundo 5.6 el bloque P tiene un significado más importante. Además de la ya conocida ayuda económica hace...

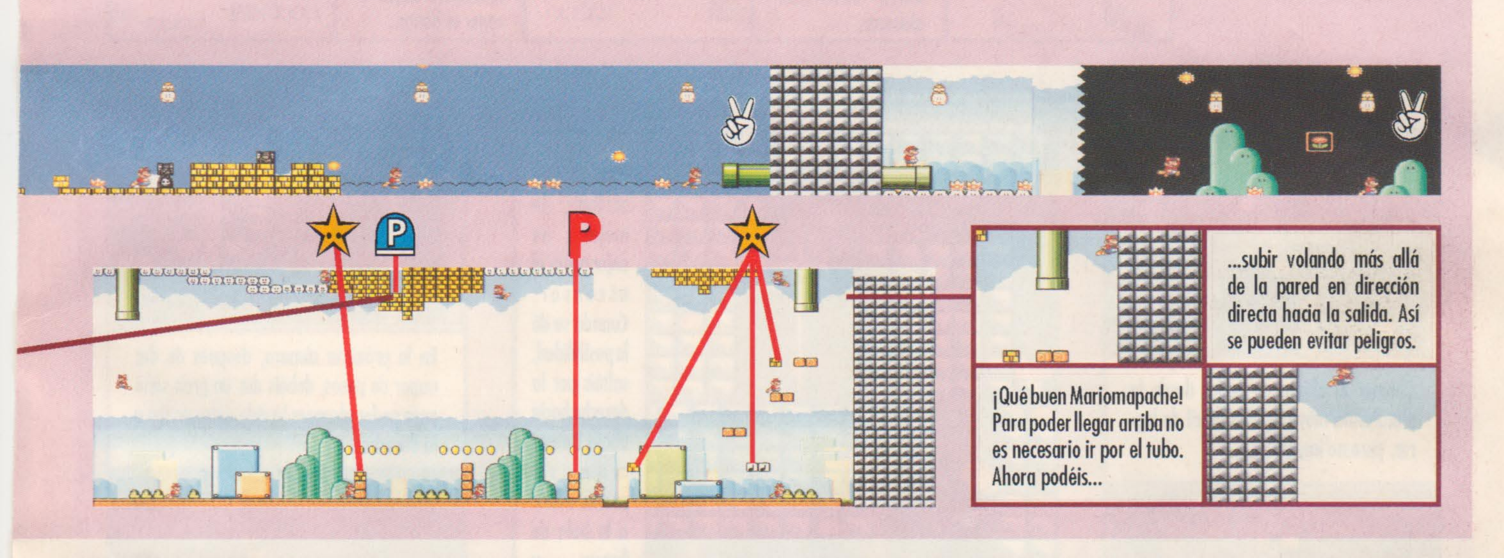


...aparecer un puente, que conduce a la salida. Para llegar a alcanzar el tubo de salida a tiempo tenéis que ir muy deprisa.



Al final del nivel debéis tener un poco de cuidado. Lakitu empieza a bombardear a más no poder.





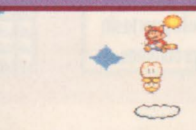
...subir volando más allá de la pared en dirección directa hacia la salida. Así se pueden evitar peligros.

¡Qué buen Mariomapache! Para poder llegar arriba no es necesario ir por el tubo. Ahora podéis...

MUNDO 5.8

El primero de los dos objetos de poder se encuentra directamente junto a la salida.





En este mundo debéis demostrar dos cualidades: Por un lado vuestra habilidad para ir saltando de nube en nube...

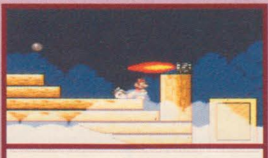
...por el otro no os debéis poner nerviosos, cuando el bribón de Lakitu comience a disparar con huevos de Stachi.





Poco antes de la meta recibiréis una recompensa mas: ¡Otra hoja!

En el camino hacia Roy, el jefe de esta aéronave, encontraréis solamente un objeto de poder. Esta es la principal razón, para no dejar pasar la oportunidad de recogerlo del bloque. En caso contrario os arrepentiréis, al llegar al último cuarto.



Aunque vosotros ya conocéis estos lanzallamas, debéis tener cuidado. Ellos aparecen repentinamente.

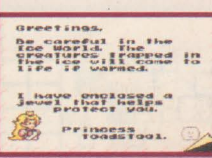
Sobre la cubierta tenéis que pasar por una fila de cañones. Se pasa en verdad como una carrera de obstáculos.





Roy es, a causa del sobrepeso, inmóvil en el momento de llegar al piso. Por este...

...motivo debéis intentar estar en el aire, cuando el esté abajo. La nube os pertenecerá pronto.

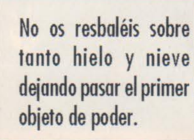




SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 6.1

No os resbaléis sobre tanto hielo y nieve dejando pasar el primer objeto de poder.



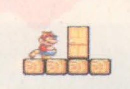


Si no queréis enfrentar continuamnete a estas plantas...



...entonces tendréis que volar hasta que podáis volver a bajar.





Despues, directo hacia arriba. Entrad por esta pequeña puerta...

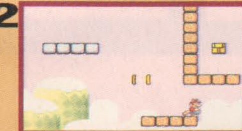


...y avanzáis directo hasta el bloque P. Lo activáis...

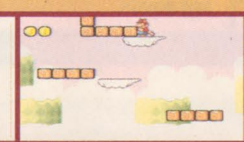


... y os metéis debajo de los bloques de hielo. De esta manera podéis recolectar las monedas.

MUNDO 6.2



En el bloque se encuentra una vida extra difícil de alcanzar.



Saltad hacia el bloque y de inmediato bajad a coger el hongo.

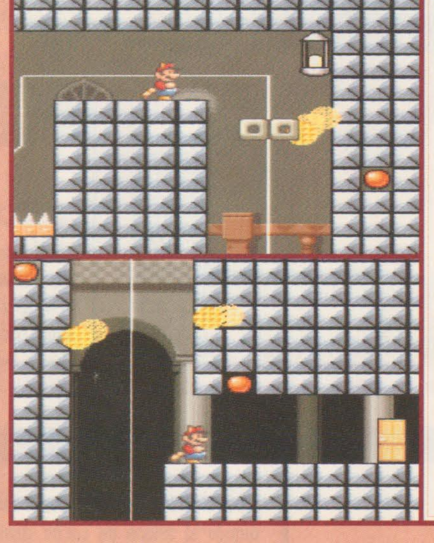


MINICASTILLO



Obtener el objeto de poder desde la plataforma móvil es algo difícil de lograr, pero no imposible.





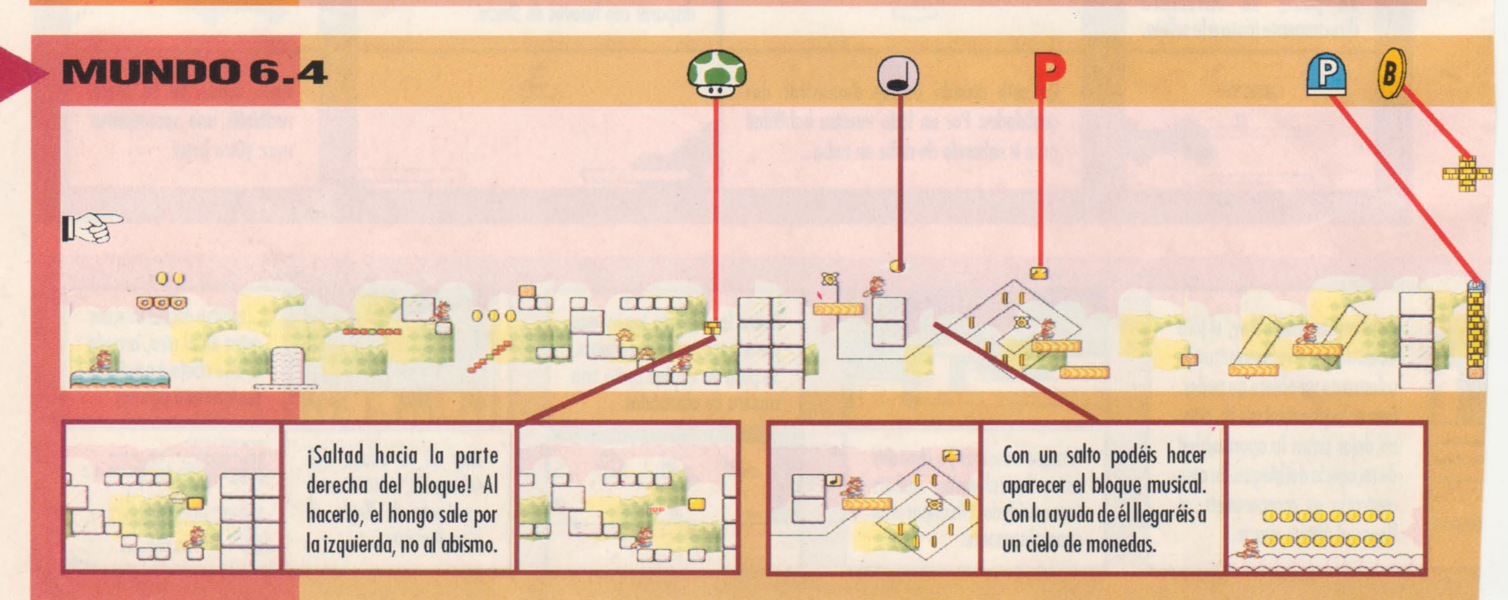
Una vez arriba, lo mejor es dejar pasar el ascensor. Cuando se dé la posibilidad, saltáis por la derecha hacia abajo. De esta manera podéis evitar a la bola de fuego, y podéis llegar a la puerta sin problemas.



En la próxima cámara, después de dar un par de pasos, debéis dar un gran salto para poder alcanzar la vida extra arriba a la derecha.

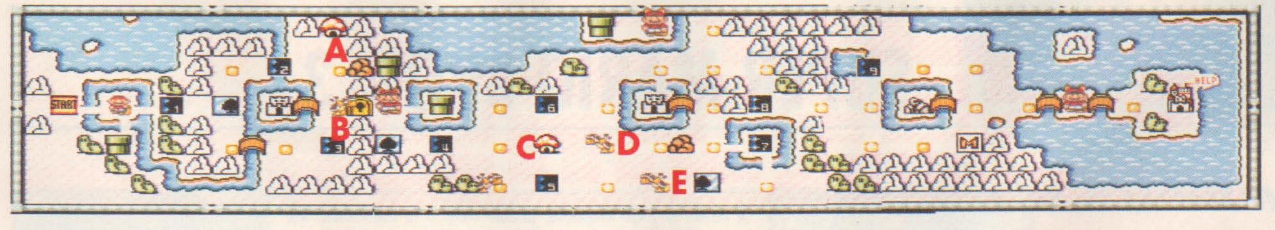


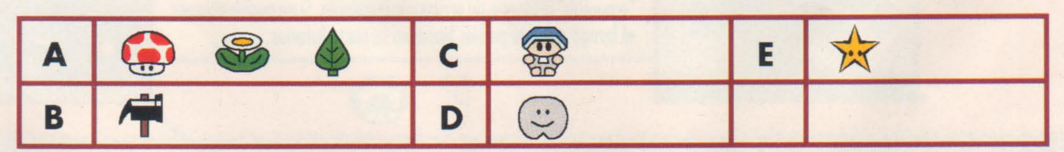
MUNDO 6.4

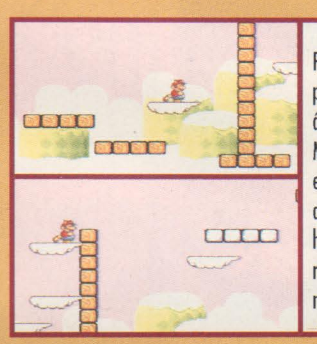


¡Saltad hacia la parte derecha del bloque! Al hacerlo, el hongo sale por la izquierda, no al abismo.

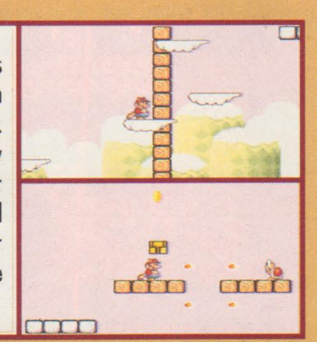
Con un salto podéis hacer aparecer el bloque musical. Con la ayuda de él llegaréis a un cielo de monedas.



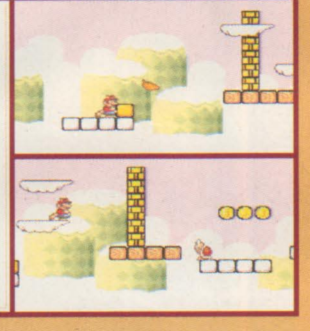




Para pasar sobre estas paredes, tan altas como un árbol, necesitáis las nubes. Montáos sobre la primera y esperad hasta poder saltar a un escalón mas alto. Al haberlo logrado, debéis ir rápido hacia la fuente de monedas.

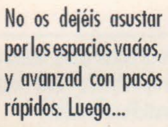


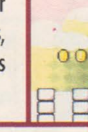
A pesar que la pantalla avanza rápidamente hacia la derecha, si os dáis prisa, podréis gozar del objeto de poder. De esta manera tambien alcanzaréis la nube a tiempo.



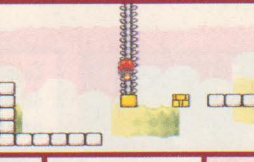
MUNDO 6.3

No os dejéis asustar por los espacios vacíos, y avanzad con pasos rápidos. Luego...





Coged el caparazón y lo arrojáis contra este bloque.



...por esta planta maravillosa, desde la punta saltáis a los tubos.

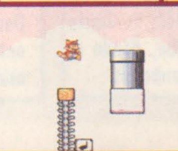




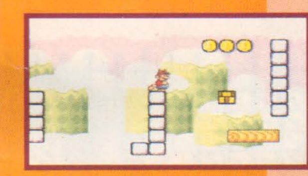
...tenéis que saltar a tiempo sobre la tortuga que se acerca.



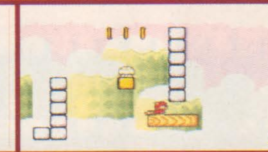
De este bloque crecerá un zarcillo rumbo al cielo. Ahora subis...



Vuestro esfuerzo será recompensado con un traje de mapache. Pues lo tenéis merecido.

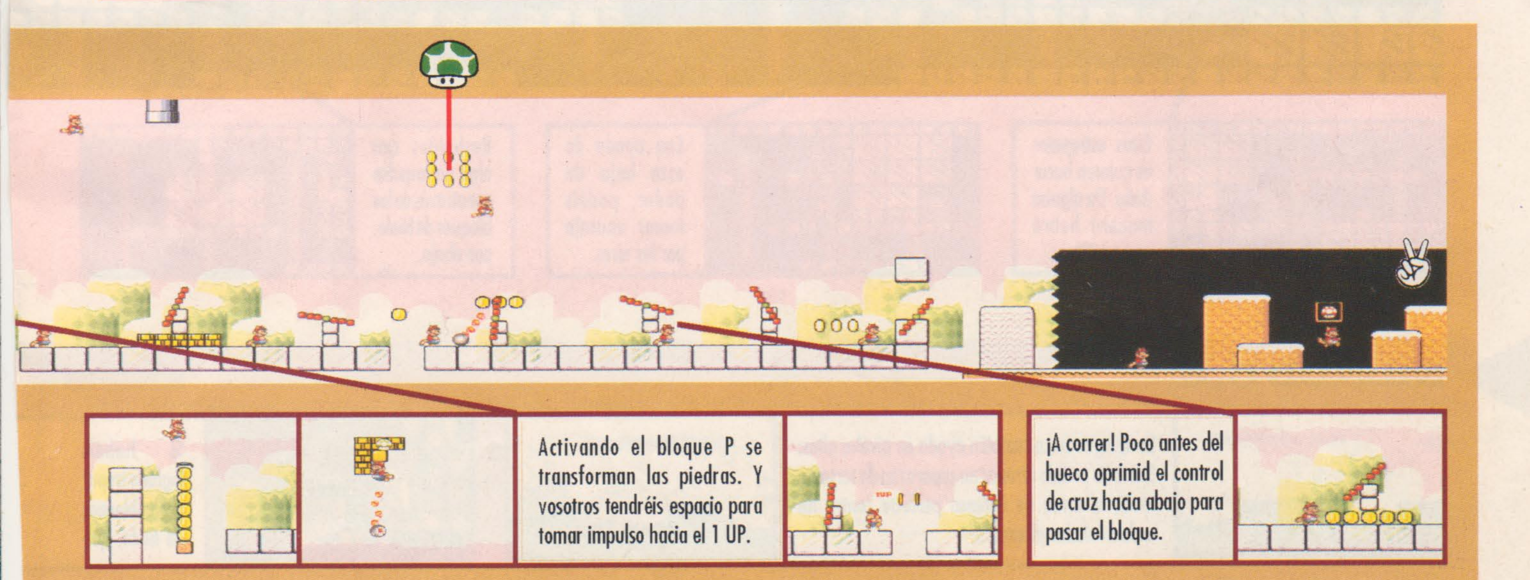


Para poder emboilsar el 1 Up poco antes de la salida, debéis demostrar todas vuestras habilidades.



Al haber saltado hacia el bloque, debéis subir a él tan rápido como un rayo, si nó: Perderéis el hongo.





Activando el bloque P se transforman las piedras. Y vosotros tendréis espacio para tomar impulso hacia el 1 UP.

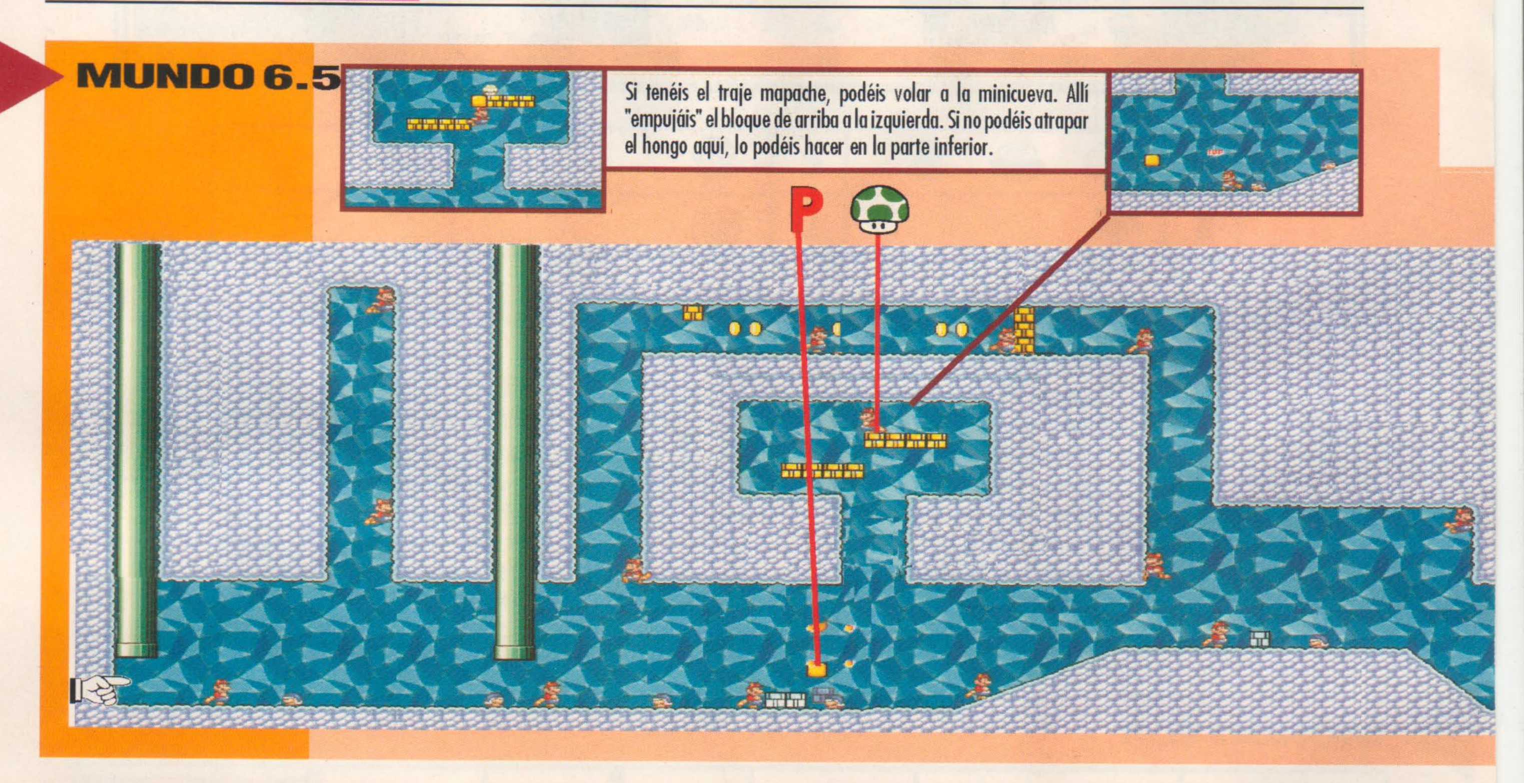
¡A correr! Poco antes del hueco oprimid el control de cruz hacia abajo para pasar el bloque.



SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 6.5

Si tenéis el traje mapache, podéis volar a la minicueva. Allí "empujáis" el bloque de arriba a la izquierda. Si no podéis atrapar el hongo aquí, lo podéis hacer en la parte inferior.



MUNDO 6.6

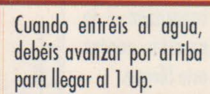


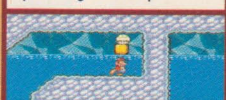
Si queréis un objeto de poder, entonces debéis ir hacia arriba, donde lo encontraréis.



Despues seguis por abajo, entonces encontráis la estrella en estos bloques.

Cuando entréis al agua, debéis avanzar por arriba para llegar al 1 Up.

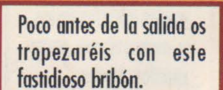






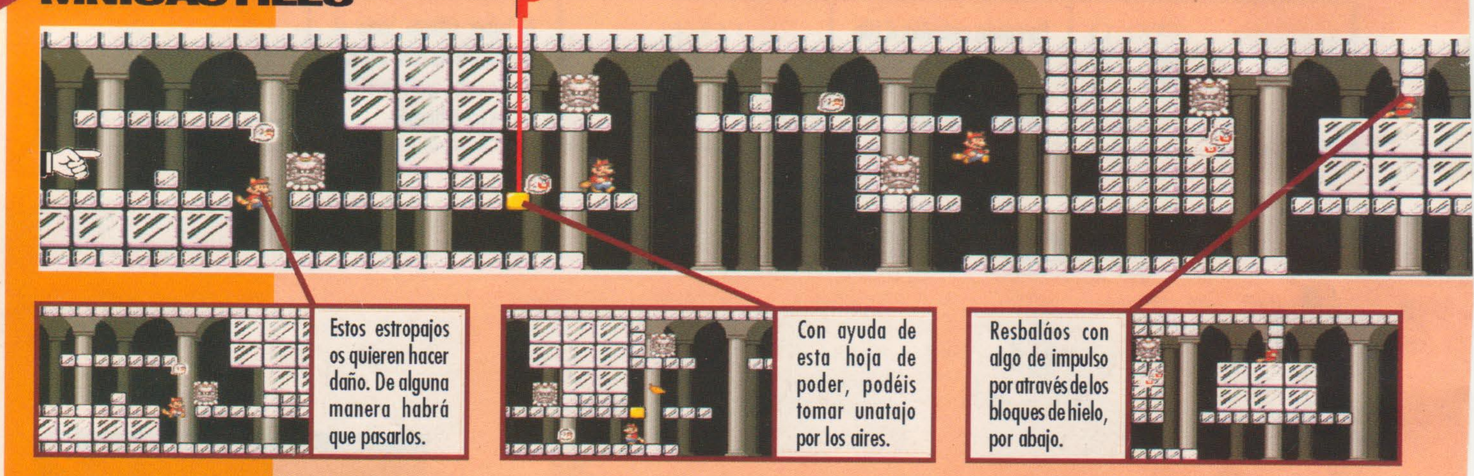
Algo más a la derecha se encuentra escondido otro objeto de poder.

Poco antes de la salida os tropezaréis con este fastidioso bribón.





MNICASTILLO



Estos estropajos os quieren hacer daño. De alguna manera habrá que pasarlos.

Con ayuda de esta hoja de poder, podéis tomar unatajo por los aires.

Resbaláos con algo de impulso por através de los bloques de hielo, por abajo.

MUNDO 6.8



Un antiguo truco también ayuda en nivéles altos: Si habéis podido atrapar un caparazón de tortuga, tenéis el arma de defensa perfecta contra las endemoniadas plantas.





Si habéis logrado trepar por los bloques de hielo, que

EXTRA

Seguramente os habéis preguntado ¿Qué función tiene la flauta mágica? Si la activáis sobre un mapa de los mundos, un tornado os llevará hacia una zona Warp. Los nivéles 2, 3 y 4 los podéis alcanzar desde el mundo 1, el quinto, sexto y séptimo, los alcanzáis desde los mundos 2-6. A los tubos del octavo mundo podéis llegar a través de la zona Warp, utilizando la flauta en el séptimo mundo. ¡Utilizád esta maravilla!



Una prevención para los coleccionadores entre vostros: Solamente podéis juntar 28 objetos en vuestra colección.

EXTRA



En ningún otro nivel es tan difícil alcanzar los tubos de salida como aquí. Primero debéis conseguir un caparazón de tortuga...

...y luego volar con él lo más rápido posible hacia arriba. Aterrizad sobre la hilera de bloques, y al caparazón le dáis su merecido puntapié.

Todo ésto debéis hacerlo así de rápido, porque las tortugas reviven después de unos cuantos segundos. Si os habéis apresurado, entonces...

...este caparazón hará desaparecer los bloques y la peligrosa planta que os estorban. Así queda libre la salida por los tubos.

¡Sensacional! Uno puede ir las veces que quiera por los tubos al cuarto secreto. Y lo mejor: ¡Los bloques siempre tienen algo!



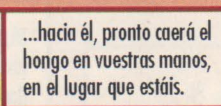
MUNDO 6.7



¡Difícil! Para recibir un anda tenéis que acumular 78 monedas.

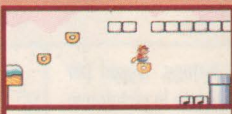


Para obtener el 1 UP sobre los bloques "donuts", simplemente saltáis...



...hacia él, pronto caerá el hongo en vuestras manos, en el lugar que estáis.

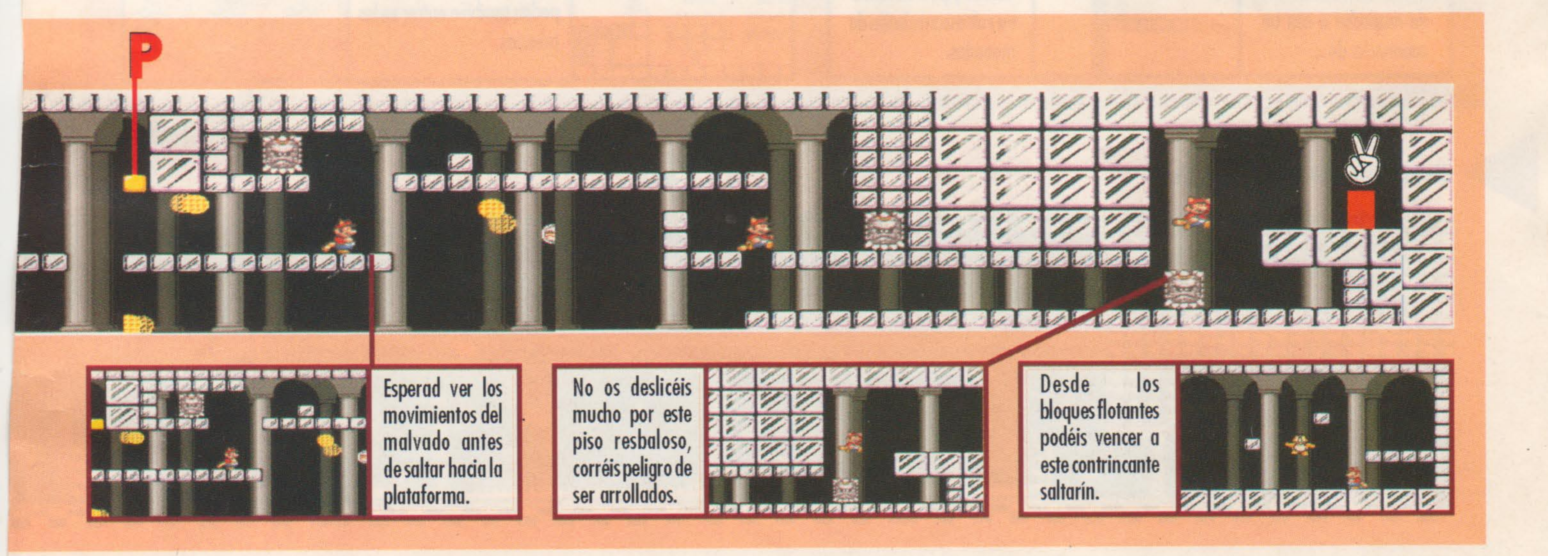




Para encontrar la salida en esta lugar, primero os tenéis que parar sobre...

...el donut. Cuando éste se deshaga, saltáis hacia los bloques a la derecha.





Esperad ver los movimientos del malvado antes de saltar hacia la plataforma.

No os desliceís mucho por este piso resbaloso, corréis peligro de ser arrollados.

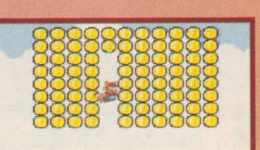
Desde los bloques flotantes podéis vencer a este contrincante saltarín.

forman una H, recibiréis una vida extra de recompensa.





El ala mágica puede demostrar su valor en este mundo. Después de haber activado el bloque P, tenéis que seguir por los aires, donde encontraréis 88 monedas esperando por vosotros.

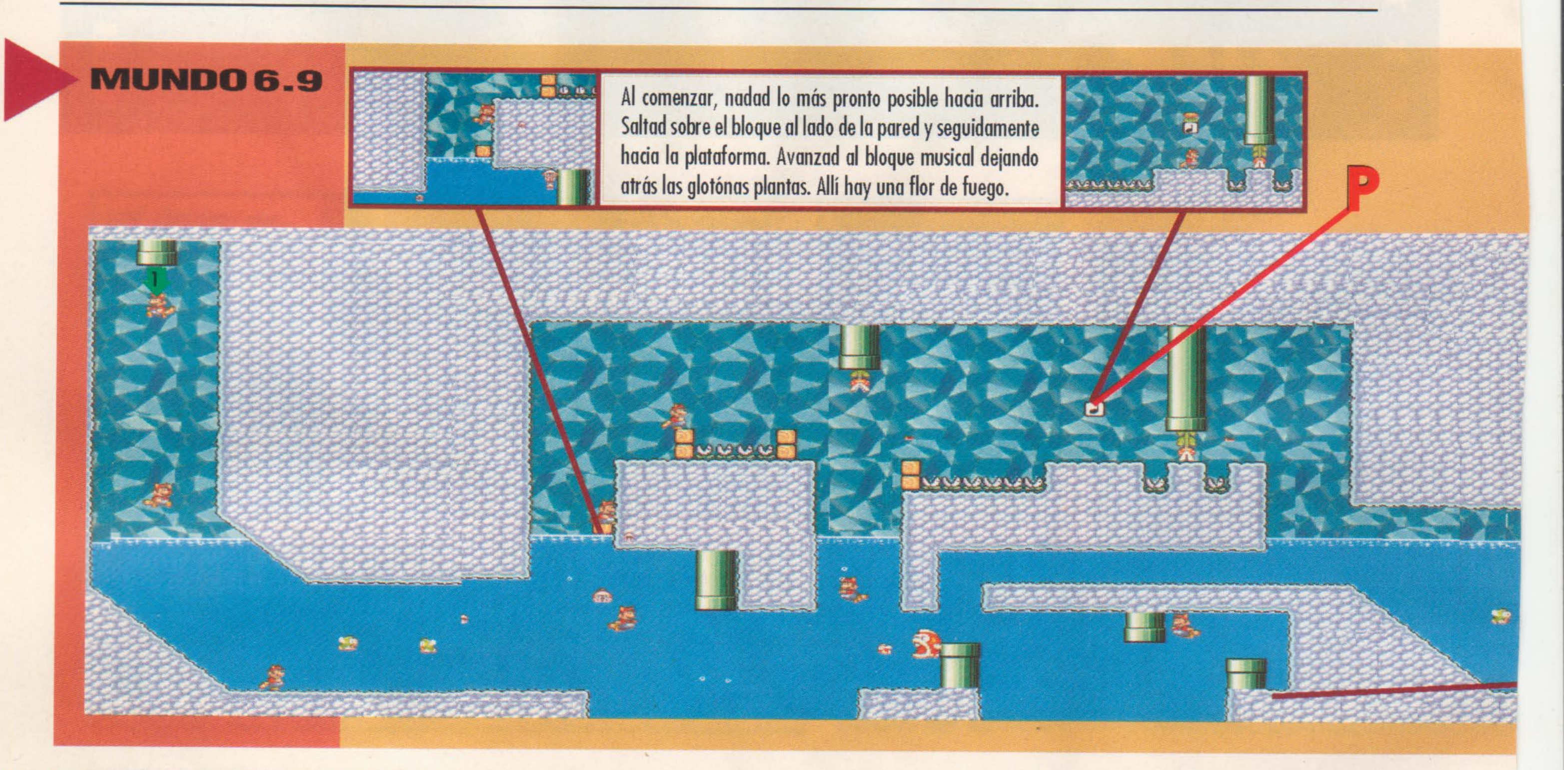




SUPER MARIO BROS. 3

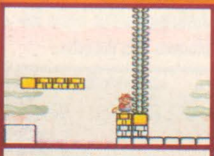
MUNDO 6.9

Al comenzar, nadad lo más pronto posible hacia arriba. Saltad sobre el bloque al lado de la pared y seguidamente hacia la plataforma. Avanzad al bloque musical dejando atrás las glotónas plantas. Allí hay una flor de fuego.



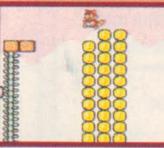
MUNDO 6.10





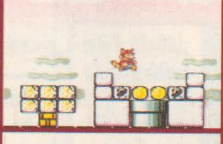
...tortuga. Trepad por él hasta la plataforma de hielo y tomad posesión del bloque P.

El zarcillo lo podéis activar con vuestra cola de mapache o con un caparazón de...



Un salto más a la derecha y podréis tomar un refrescante baño de monedas.

¡A punta de bala! Inclusive las monedas congeladas dentro de los bloques de hielo son posibles...

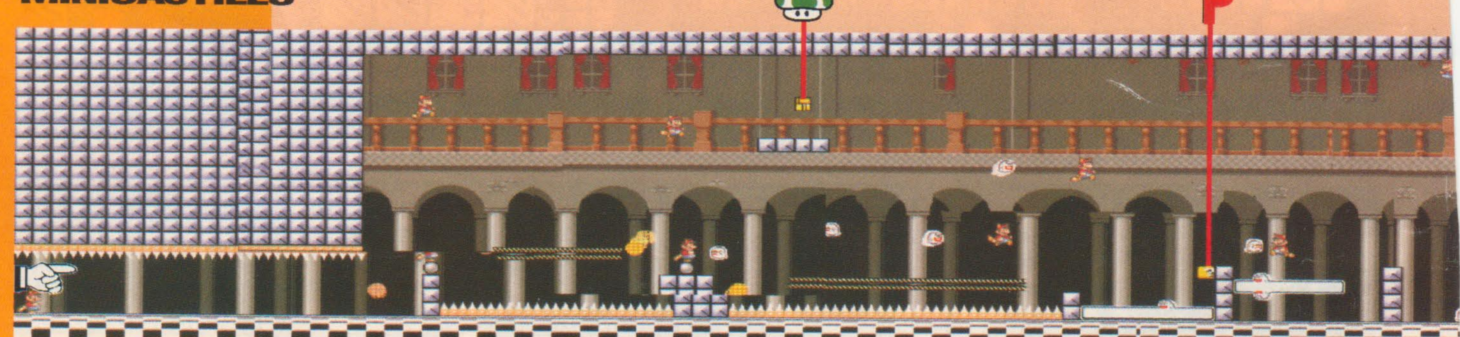


...de conseguir. Simplemente disparadles. De esta manera podéis también entrar en las tuberías.

¡Bajád por el tubo, saltád sobre el bloque y seréis recompensados! Aquí obtenéis el traje martillo.



MINICASTILLO



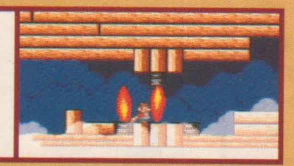
AERONAVE

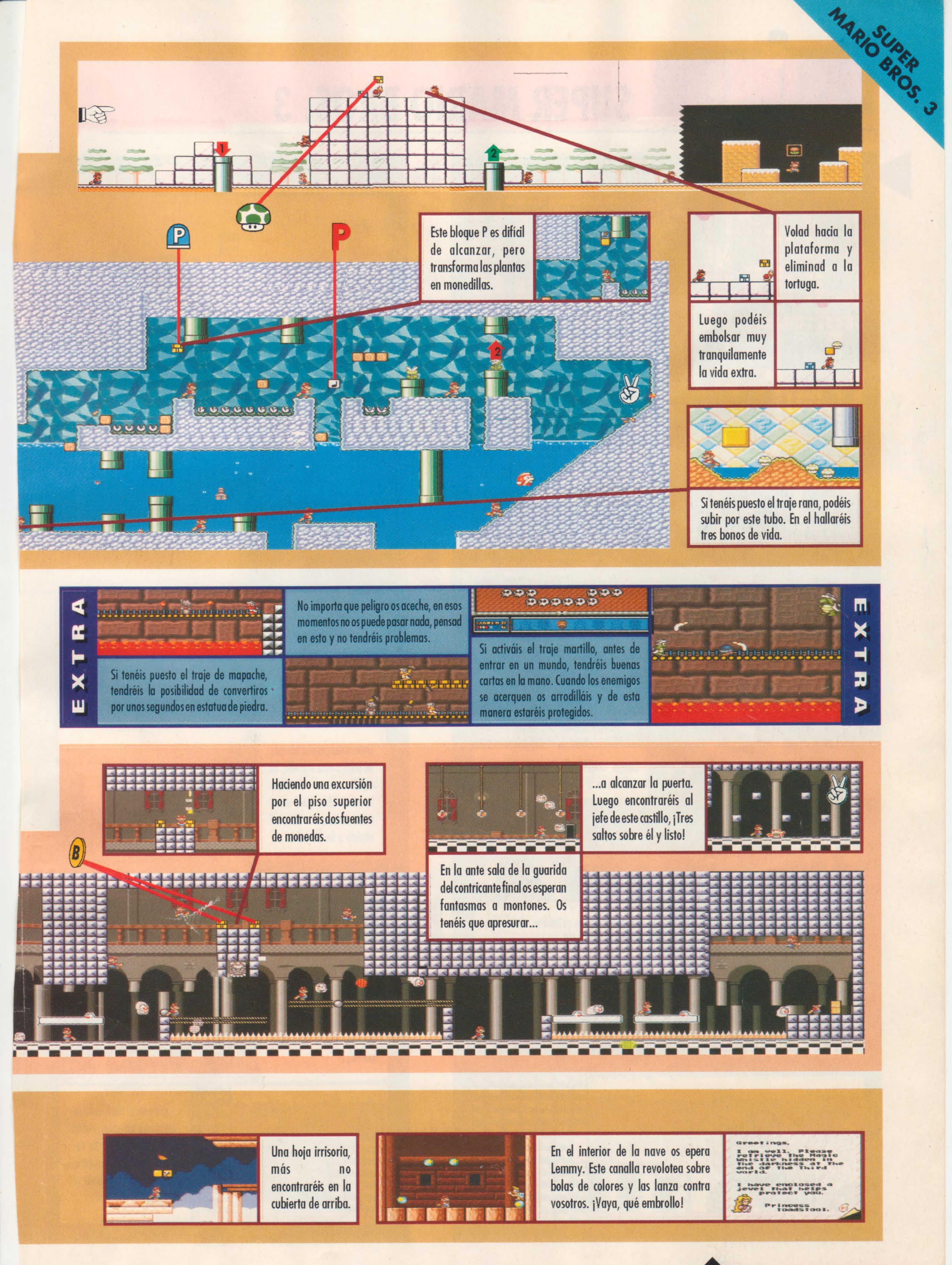


Con este vehículo de transporte ya tenéis algo de experiencia, ya que anteriormente lo habéis utilizado. ¡Mostrád lo que podéis!



En esta trampa sólo ayuda una cosa: ¡Mantenéd cabeza fría!




SUPER MARIO BROS. 3
Este bloque P es difícil de alcanzar, pero transforma las plantas en monedillas.
Volad hacia la plataforma y eliminad a la tortuga.
Luego podéis embolsar muy tranquilamente la vida extra.
Si tenéis puesto el traje rana, podéis subir por este tubo. En el hallaréis tres bonos de vida.
EXTRA
Si tenéis puesto el traje de mapache, tendréis la posibilidad de convertiros por unos segundos en estatua de piedra.
No importa que peligro os aceche, en esos momentos no os puede pasar nada, pensad en esto y no tendréis problemas.
Si activáis el traje martillo, antes de entrar en un mundo, tendréis buenas cartas en la mano. Cuando los enemigos se acerquen os arrodilláis y de esta manera estaréis protegidos.
EXTRA
Haciendo una excursión por el piso superior encontraréis dos fuentes de monedas.
...a alcanzar la puerta. Luego encontraréis al jefe de este castillo, ¡Tres saltos sobre él y listo!
En la ante sala de la guarida del contricante final os esperan fantasmas a montones. Os tenéis que apresurar...
Una hoja irrisoria, más no encontraréis en la cubierta de arriba.
En el interior de la nave os epera Lemmy. Este canalla revolotea sobre bolas de colores y las lanza contra vosotros. ¡Vaya, qué embrollo!
Greetings,
I am well. Please retrieve the Magic Whistle hidden in the darkness at the end of the Third World.
I have enclosed a jewel that helps protect you.
Princess Toadstool.



SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 7.1

Antes de salir de este mundo, deberíais coger el tercer hongo.

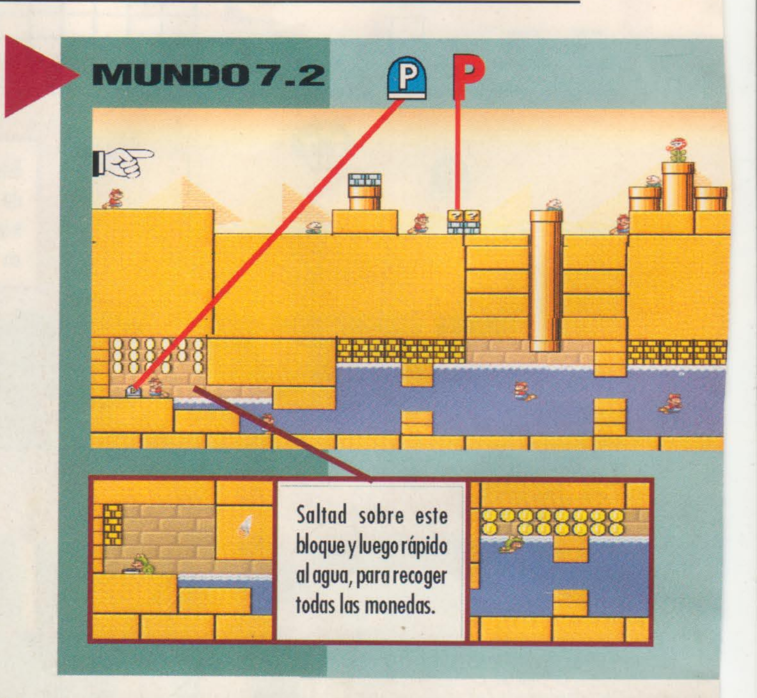
No dejéis de lado a las monedas, siempre es bueno tenerlas.

Después eliminad a las tortugas y subid por el tubo a la derecha.

Luego cogéis el segundo hongo, utilizando el bloque musical.

Después de los primeros obstáculos recibiréis un 1 UP.

MUNDO 7.2



Saltad sobre este bloque y luego rápido al agua, para recoger todas las monedas.

MUNDO 7.3



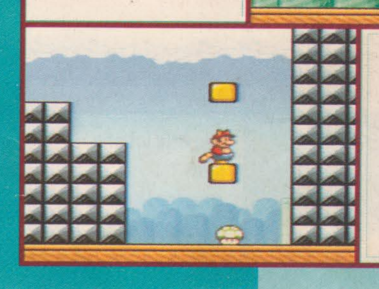
Si lográis llegar a este bloque mientras dure el efecto de la estrella, saldrá de éste otra estrella. De otra manera saldrán solamente monedas.

Detrás del primer bloque se oculta una estrella, la cual os vuelve invulnerable por unos momentos. Corred rápido a la derecha.



MUNDO 7.4

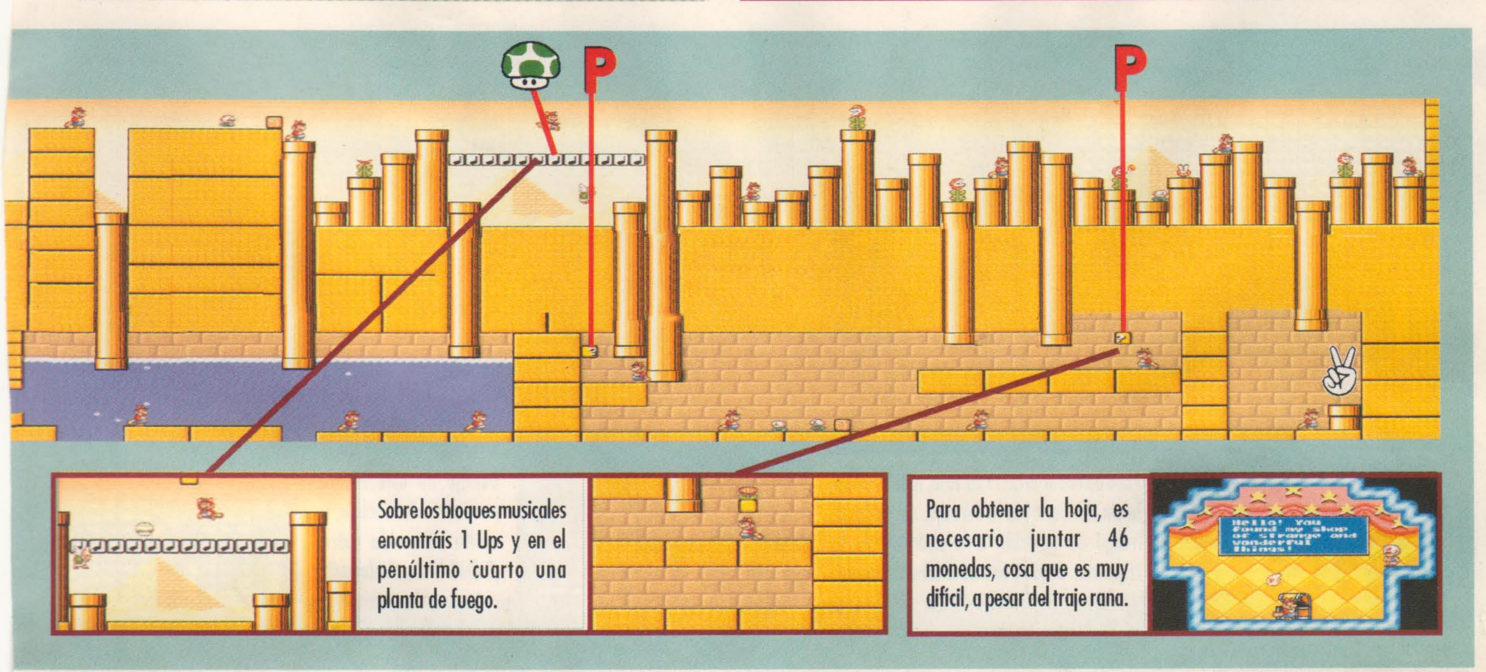
Antes de bajar por tubosexpress, deberíais intentar, tomando un buen impulso, saltar por encima de la inmensa pared,...



...porque al otro lado se encuentran dos vidas extra, en espera de ser recogidas por vosotros. ¡Hacedlo sin titubear y no perdáis tiempo!





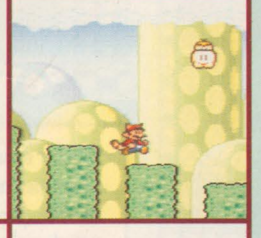


Sobre los bloques musicales encontráis 1 Ups y en el penúltimo cuarto una planta de fuego.

Para obtener la hoja, es necesario juntar 46 monedas, cosa que es muy difícil, a pesar del traje rana.



Si podéis evitar habilmente los huevos de Stachis, entonces podréis recolectar las monedas que aparecen. Luego podéis seguir vuestro camino hacia la derecha.



No os dejéis amedrentar, aún cuando estáis siendo atacados sin cesar desde el aire. Sería bueno que le déis un buen puntapié a este bloque P.



Pasad por esta escalera de columnas sin parar, porque: Primeramente seréis más fácil de acertar si os detenéis y no caeréis por los abismos.

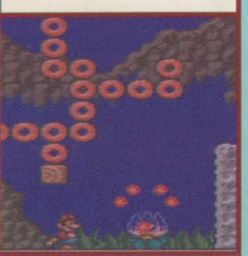
En el fondo del mar encontraréis solamente dos objetos de poder, que allí se ocultan. El primero se encuentra bajo este bloque, poco después de la salida.



La segunda planta de fuego también está "instalada" cerca del fondo del mar. Ella os será de mucha ayuda, ya que aquí os atacan unos peces voráces.



Como si no fuera difícil evitar a las medusas: ahora viene un gigantesco pez a haceros la vida imposible. Nadad rápidamente por este pasaje.

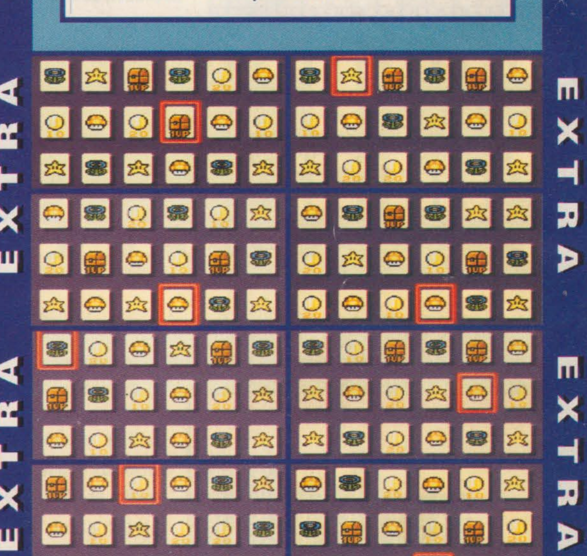


EXTRA EXTRA EXTRA

JUEGO DE MEMORIA



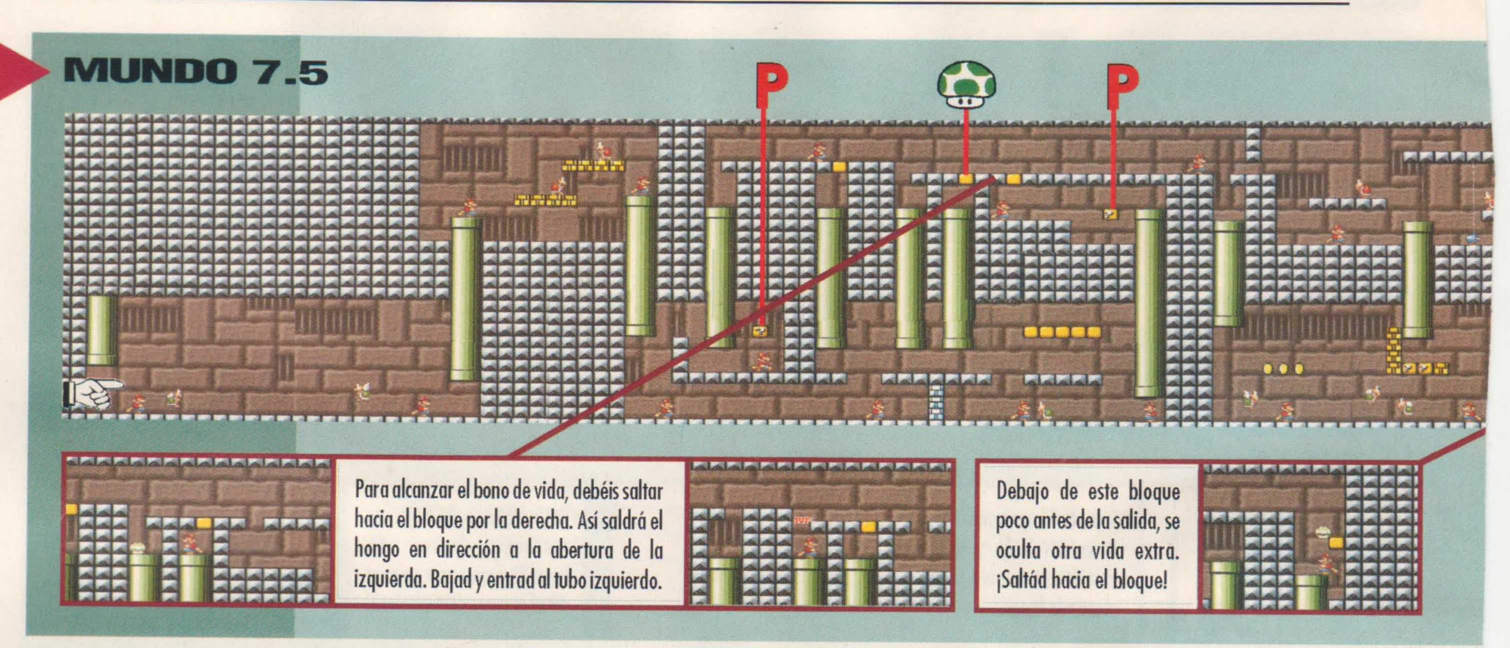
Da lo mismo en que mundo os encontréis: Cada 80.000 puntos aparecerá en el mapa esta carta de símbolos. Activadla y podréis jugar uno de ocho juegos de memoria. Para poder obtener todos los objetos, es recomendable voltear en primer lugar la carta de la izquierda de la hilera del medio. Siempre funciona.





SUPER MARIO BROS. 3

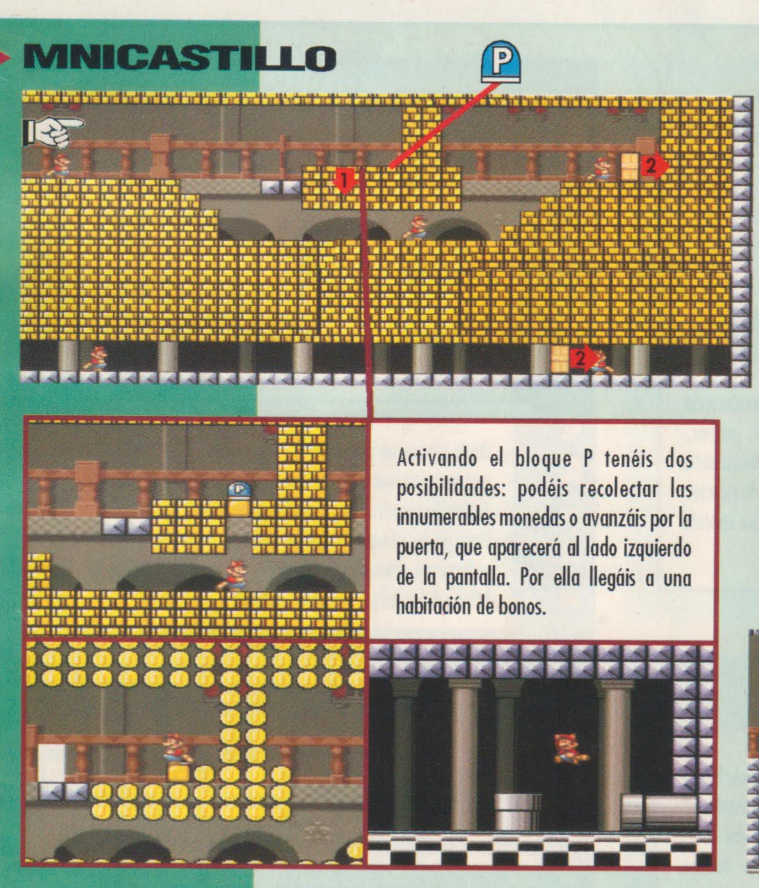
MUNDO 7.5



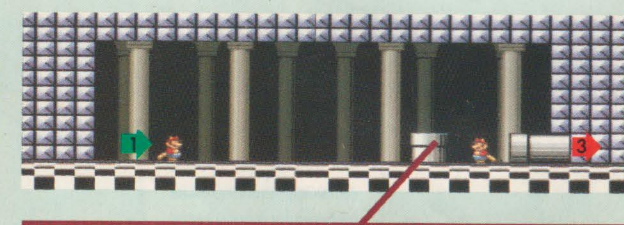
Para alcanzar el bono de vida, debéis saltar hacia el bloque por la derecha. Así saldrá el hongo en dirección a la abertura de la izquierda. Bajad y entrad al tubo izquierdo.

Debajo de este bloque poco antes de la salida, se oculta otra vida extra. ¡Saltád hacia el bloque!

MNICASTILLO



Activando el bloque P tenéis dos posibilidades: podéis recolectar las innumerables monedas o avanzáis por la puerta, que aparecerá al lado izquierdo de la pantalla. Por ella llegáis a una habitación de bonos.



Al haber encontrado el cuarto secreto, solamente tenéis que subir por el tubo y en el bloque musical encontraréis un traje de mapache.

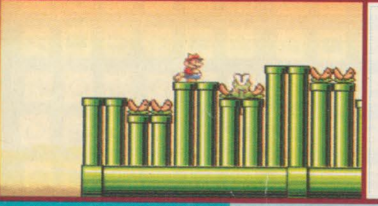




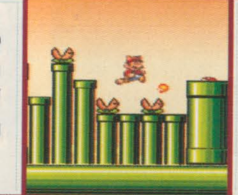
Al finalizar este mundo, vuelve todo a su normalidad: Nuevamente tendréis que enfrentar a un viejo conocido, naturalmente, el jefe del castillo.



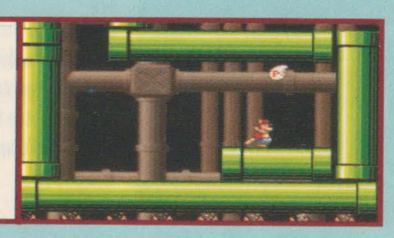
PIRAÑA



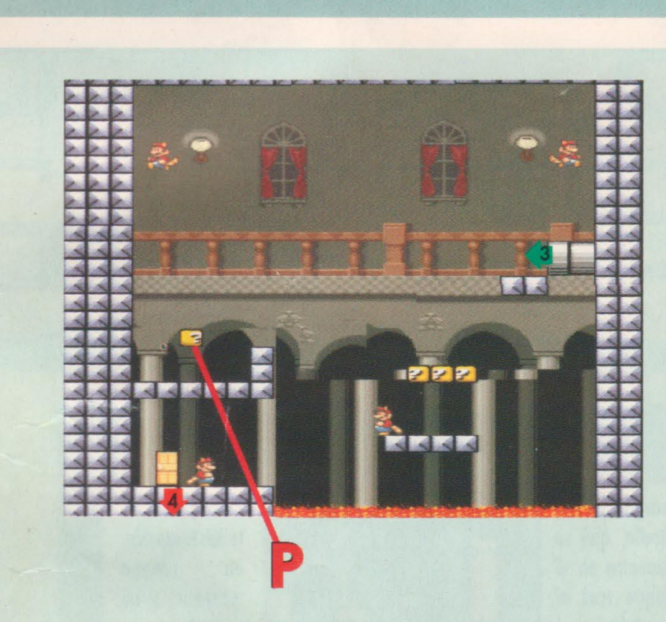
En este minimundo necesitáis saltar con mucha precisión. Si lográis pasar esta prueba con...



...éxito, entonces seguiréis por el mundo subterráneo. Allí encontraréis una hoja mágica.

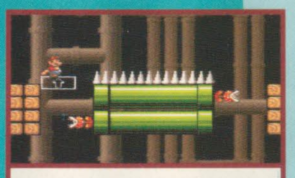


En la parte de abajo os espera un enemigo. Por eso llevad un caparazón de tortuga con vosotros.





MUNDO 7.6



El tubo de salida lo alcanzáis solamente estando a bordo del ascensor dirigible.



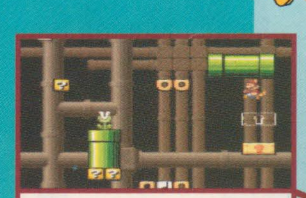
Si lo hacéis con destreza podéis hacer una curva evitando los tubos dobles, sin problemas.



Si no tenéis la hoja mágica, solamente podréis pasar por la mayor parte de este mundo..

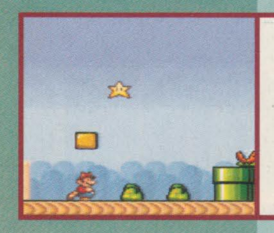


..de la siguiente manera: Con algo de práctica podréis saltar de ascensor en ascensor.



Al haber vencido a la tortuga en la escalera, debéis correr en dirección al primer ascensor.

MUNDO 7.7

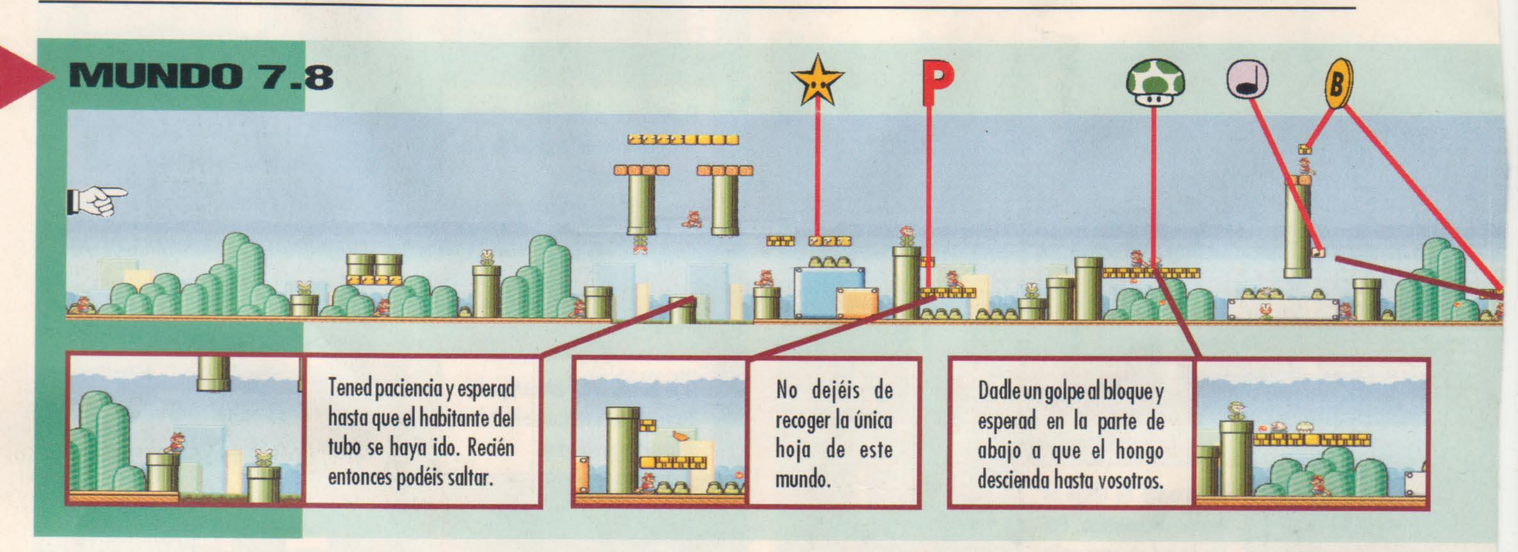


¡Qué pesadilla! Todo el mundo 7.7 está repleta de plantas hambrientas. La única forma de pasar a salvo es por medio de las estrellas, que recogéis una tras otra.



SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 7.8

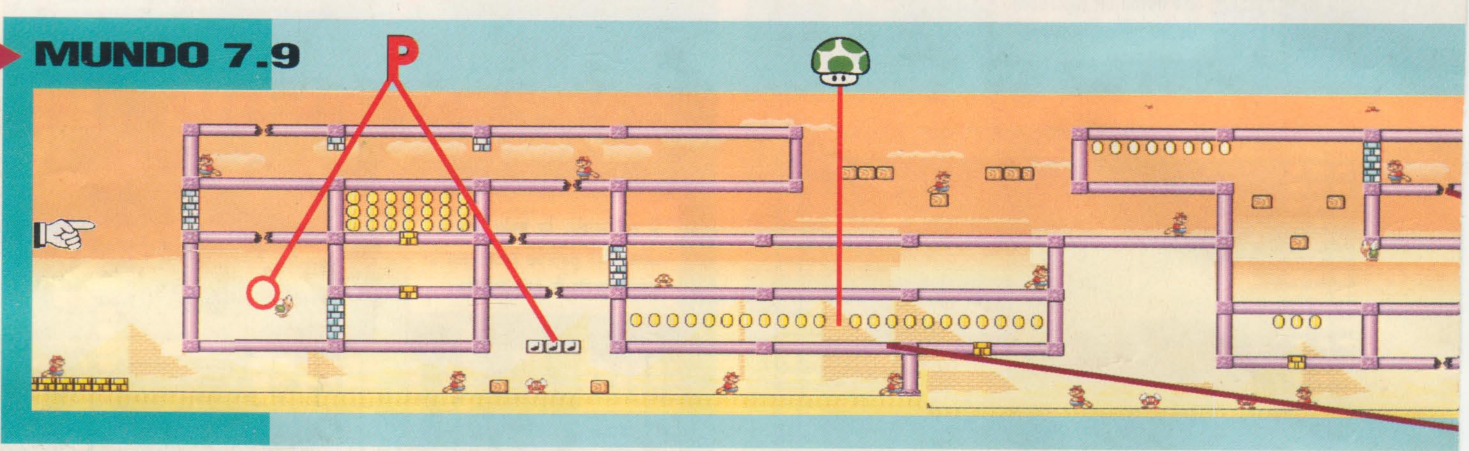


Tened paciencia y esperad hasta que el habitante del tubo se haya ido. Recién entonces podéis saltar.

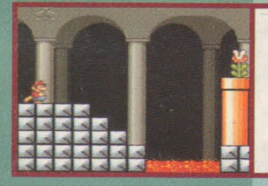
No dejéis de recoger la única hoja de este mundo.

Dadle un golpe al bloque y esperad en la parte de abajo a que el hongo descienda hasta vosotros.

MUNDO 7.9



MINICASTILLO 2



Con simplemente entrar en este minicastillo, os enfrentáis a sus peligros.



Recoged la útil estrella, que se encuentra en el bloque tras el terce tubo.



Al fantas ma no le déis la espalda, en ningún momento, si nó os atacará.

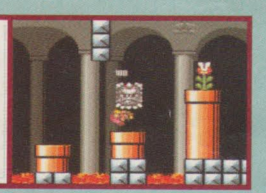
Esperad un momento hasta que desaparezcan las dos plantas simultaneamente.



Mucho cuidado, no dejéis que la hoja caiga en la masa de lava ardiente.



Aquí debéis reaccionar tan rápido como un rayo, sino Mario se encogerá unos centímetros.



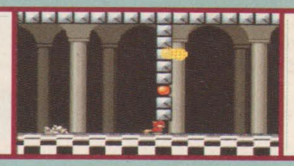


Para alcanzar el tubo de salida, debéis saltar dando la vuelta a la esquina. Como mapache se puede hacer más fácil.





Saltad sobre los esqueletos de tortuga, luego corred hacia la abertura. Poco antes de ella oprimid hacia abajo.



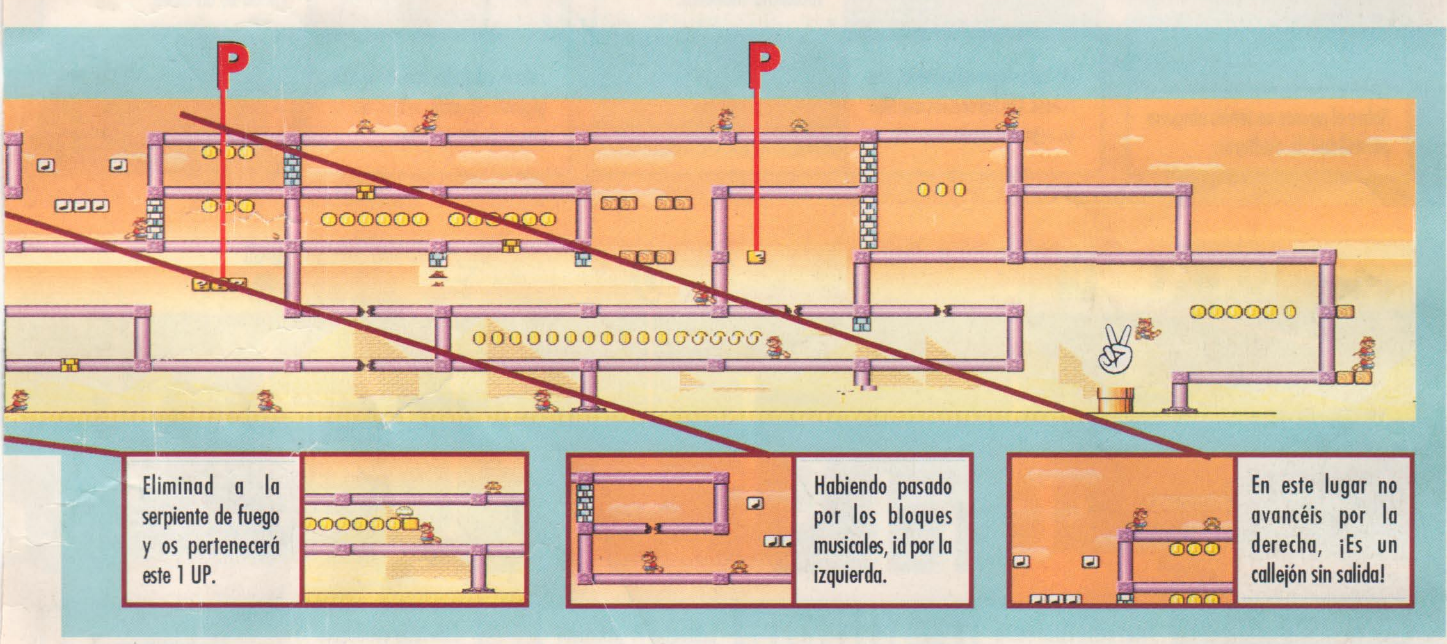
Inmediatamente os encontraréis en la habitación del jefe. Tres aciertos y lo venceréis.





El bloque musical oculto os abrirá el camino hacia un maravilloso cielo lleno de monedas.

Un par de pasos antes de llegar a la meta, hay una vida extra en el medio de la fila superior de bloques.



Eliminad a la serpiente de fuego y os pertenecerá este 1 UP.

Habiendo pasado por los bloques musicales, id por la izquierda.

En este lugar no avancéis por la derecha, ¡Es un callejón sin salida!

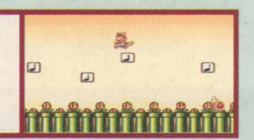


PIRAÑA



Para pasar por estas plantas carnívoras hay sólo un medio, ...

¡Saltád de bloque musical en bloque musical!



La recompensa al final de este nivel la recibis en el zótano. Se trata de un superhongo rojo.



AERONAVE

En la penúltima aéronave no encontraréis nada novedoso.





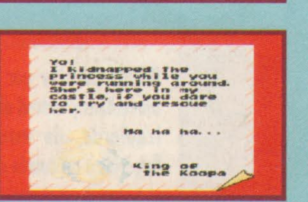
Resbaláos por debajo del tronco, seguidamente haced frente al agresivo marinero.



Solamente los pisos movedizos son algo dificicultosos.



Venced a Ludwig y os daréis cuenta, que os encontráiscerca de Bowser. Su carta lo dice todo.





SUPER MARIO BROS. 3

TANQUES



En el último mundo la cosa se pone brava. Llueven balas de cañón, pasando por vuestras orejas.



Los minitanques son resguardados por los enemigos armados con llave de tuercas.

En el medio del nivel, os debéis apresurar para poder llegar a recoger la hoja.



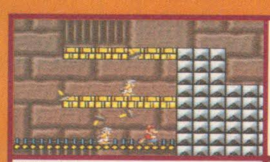


El contrincante final os atacará disparando con bumerangs. Por eso agachad la cabeza.

SUBMUNDO



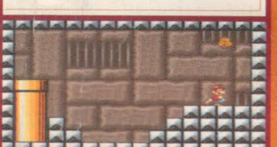
Sobre el puente no tenéis ninguna posibilidad de ocultaros.



En el transcurso de este mundo tenéis la oportunidad de recolectar monedas.

No todos los reencuentros son felices. Los hermanos martillo os esperan ansiosamente.



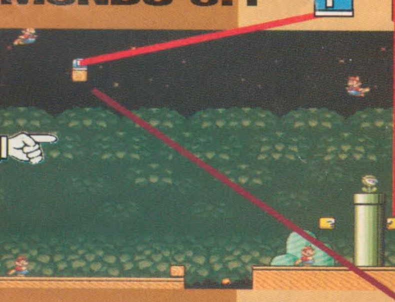


Sino tendréis que luchar en un mundo extra. Pero si lo lográis recibiréis un extra.

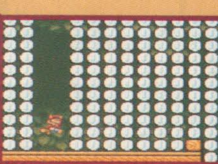
Tened cuidado con la mano gigante cuando estéis en el mapa de los mundos.

MUNDO 8.1



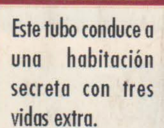


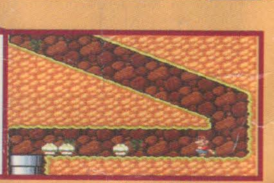
Inmediatamente después de la partida, volad al cielo. Allí encontraréis un...



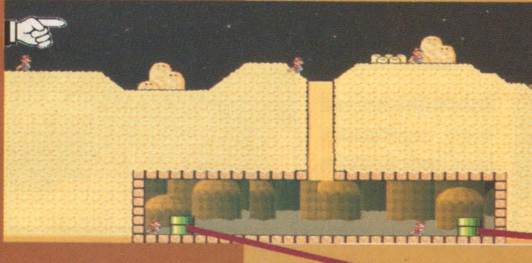
...bloque P. Activadlo y os asombraréis. Reco Ahora podéis recolectar deprisa.

Este tubo conduce a una habitación secreta con tres vidas extra.





MUNDO 8.2

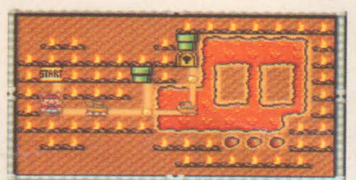
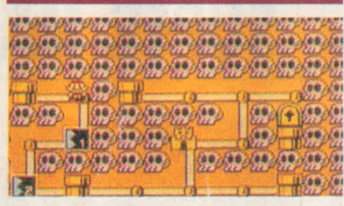
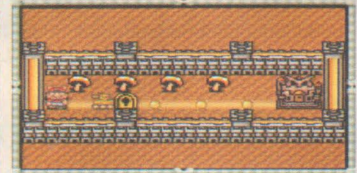


Dejáos absorber por las arenas movedizas y entrad al tubo de la izquierda, de esta manera llegaréis a un cuarto de bonos.

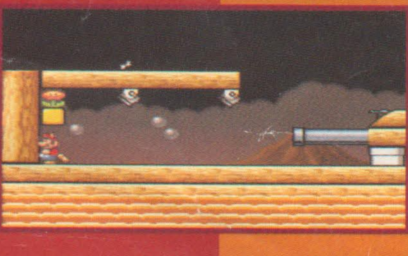




El tubo de la derecha os depara unas cuantas monedas. Luego apareceréis al final del nivel sobre la loma. Lo mismo que por el tubo de la izquierda.

NIVEL DE TANQUES NAVES DE COMBATE	SUBMUNDO AERONAVES	MUNDO 8.1 MUNDO 8.2 MINICASTILLO	NIVEL DE TANQUES CASTILLO BOWSER
			

NAVE DE COMBATE



Vosotros debéis decidir si este objeto de poder vale la pena. El cañonéo es sumamente infernal y muy peligroso.



Los cañones gigantes disparan sin cesar. Salid corriendo después que hayan disparado.

AERONAVE



La última aéronave está hecho de varias otras pequeñas. Tenéis que saltar de una a la otra.



Por suerte, este capitán del barco no es más peligroso que sus semejantes. Vosotros ya conocéis el truco.



En el segundo bloque de la izquierda de esta hilera encontraréis otro bono de vida.

El segundo de tres objetos de poder lo encontráis en este bloque.

Entre los cañones se encuentra un extra, pero es bastante difícil de alcanzar.



Saltad hacia el bloque P al lado derecho de la loma, luego corred...

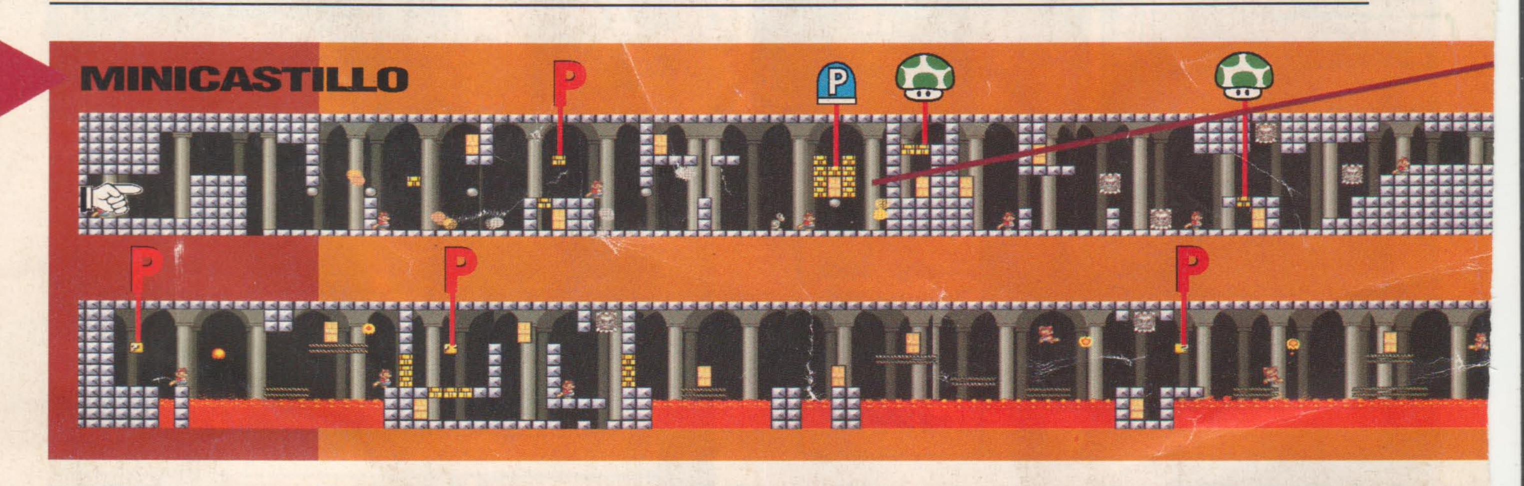
...rápidamente a la derecha, porque el puente de piedras pronto desaparece.

Al momento de salir del cuarto secreto por el tubo estaréis bajo fuego de artillería.



SUPER MARIO BROS. 3

MINICASTILLO



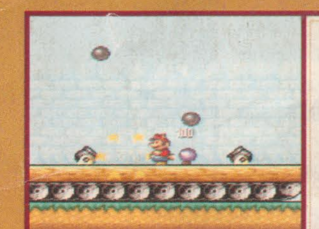
TANQUES



Los cañones disparan balas en vuestra dirección, pero podéis aplastarlas.



El grupo que acompaña a los tanques lanza llaves de tuercas, agacháos.



Bómbas y más bómbas. Seguid adelante hasta llegar al castillo.

CASTILLO-BOWSER

Para huir del rayo laser, tenéis que correr lo más rápido posible hacia la derecha.





En la esquina arriba a la derecha hay un bloque con 1UP.



Coged en este lugar el objeto de poder, así os fortaleceréis.











¡Bienvenidos en el escondite de Bowser! Si le podéis hacer frente un buen tiempo, este endemoniado destrozará el suelo y desaparecerá para siempre.



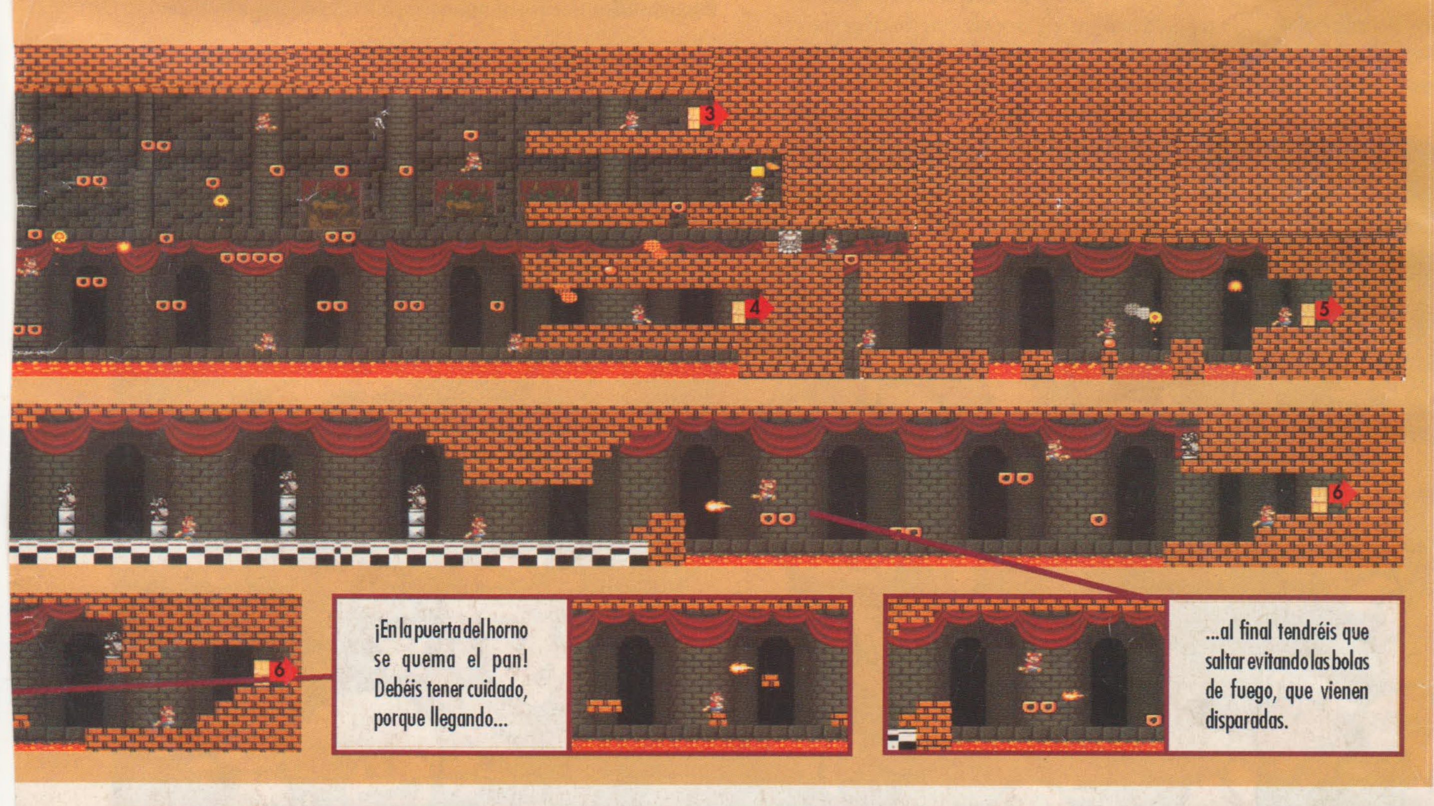
Activad el bloque P, bajad para luego pasar por la puerta al medio de la pantalla.

Después os dirigís a la puerta blanca. Apareceréis en un cuarto con 1 UP.

La estrella os ayudará mucho al entrar en este pasaje angosto.

Golpead el bloque P, después por la puerta blanca y coged la flor de fuego.

De esta manera llegáis al enemigo final, Saltad sobre el bloque P y moveros bien a la derecha hasta la puerta blanca. Entrad y agachaos sobre la banda movible.



EL FINAL



¡Después de tanto, tanto tiempo! Finalmente puede Mario abrazar a su princesa.



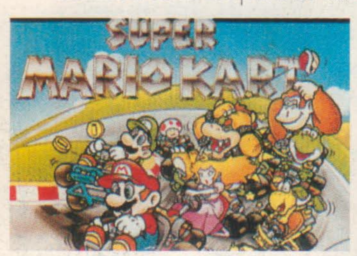
¿Pero qué es esto? ¿Acaso han sido todos estos martirios en vano?



PREVISION

MARIO TOMO 2

¿Aún no estáis hartos de Mario? ¿O es que recién ahora comienza la Mariomanía? Si echáis de menos a vuestro Mario preferido en estas últimas 94 páginas o si necesitáis más mapas y valiosos tips, nosotros también los tenemos... Desde luego recién en el segundo tomo de ¡Total! Especial. Nuevamente en una edición de 94 páginas, en las que examinaremos muy profundamente la cuarta aventura de Mario – Los secretos de Super Mario World serán puestos al descubierto sin perdón. Todos los fanáticos de Mario Kart pueden respirar y calentar los motores. En la segunda edición habrá gran cantidad de trucos para los intrépidos reyes del Kart. La clientela del Game Boy tampoco queda corta: Al haber ya calentado bien el dedo pulgar con ayuda de los mapas de Mario Land, estaréis preparados para la conquista total de la segunda aventura portátil de Mario. ¡Todo sobre Super Mario Land 2! ¿Aún no estáis satisfechos? Nosotros también tenemos tips para los artistas del Mario Paint...Y finalmente mapas con detalles de la más difícil experiencia del plomero: Super Mario The lost levels...Todo esto y mucho más en el próximo ¡TOTAL!Especial.



TOTAL! special

PIE DE IMPRENTA

Editor: Rüdiger Limbach, Sven Jakobsen

Redacción: Reza Abdolali, Julian Eggebrecht, Klaus Hartwig

Gráficas: Katrin Förster, Matthias Grobys, Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Kim Schimansky

Marketing: Thomas Franzen

Anuncios: Hans-Ullrich Panitz, Ann-Katrin Schoel
Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,
Fax: 040 / 48 05 21 99
Lista de anuncio Nr. 2 vom 2. 4. 1993

Ventas: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg

litografía: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

Imprenta: Neef&Stumme

Editorial MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg, Germany

Distribuido: Comercial Atheneum, S.A., Barcelona – Madrid

especial especi

especial

especia.

esp

especial

especial

especial

especia.

ial especial

especial especia

especial

especial

especial

especial

especial

spec

especial especial

especial especi